

NO. 196
SOFT WORLD MAGAZINE
軟體世界
每月10日出刊
2005 SEPTEMBER
9月
特價 120元
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 / 香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
美少女夢工場
變身塗鴉接力賽
美少女夢工場4
遊戲10組
風色幻想4～聖戰的終焉～
尋寶活動第二彈！
大家一起翻翻翻！
風色幻想4遊戲20組
風色幻想4攻略本20組
好康拿不完
寄回函拿遊戲
憑運氣
比手氣
6款～原版遊戲大放送
活動區
就是要比別人快—
風色幻想4
聖戰的終焉
The END of F.L.S.D
情報第一快……封面祭
製作組成員秘辛大公開
祕密場景完全披露
精選唯美動人遊戲CG
攻略第一快……全攻略
搶先收錄
各關攻擊教戰祕笈
全11招
羈絆技發動組合說明
超級獨家好禮
風色幻想4終極體驗版
全攻略
就是要你輕鬆玩遊戲—
全面決戰武林帖～
超完整劇情解説
超實用攻略技巧
龍狼！龍狼我不怕～KO只要三兩下
武俠群英傳
www.soft-world.com
幻想三國誌貳
搶先全劇情詳細報給你知
阿貓阿狗2
大地圖指引迷津
主線支線劇情全收錄
世紀爭霸2
全兵種單位各時期應用大法
青少棒揚威記2
超強隊伍養成大法
超首選
萬人期待的強作
獨家
美少女夢工場4
八年的等待來自魔界的少女即將降臨
寶貝女兒的服裝秀・知名聲優介紹
神鬼寓言：失落的章節
親身經歷英雄的一生
信長之野望：革新
日本古戰國音韻再度出現
超詳解
戰鬥技能、魔法技能
生活技能
找怪超輕鬆
八大地圖導覽
超詳細怪物掉寶
屬性與能力資料
新手必備
瑪奇online新手達人
非專題
遊戲產業專題第一彈
令人著迷的超夢幻職業
遊戲企劃
遊戲企劃的企劃遊戲的辛酸與成就
超商・書店退書截止日期94年11月10日
ISSN 1605-2722
9 771605 272000
09
Printed in Taiwan
小學館漫畫賞榮譽肯定
3台超人氣熱映中！
7/1台視，8/5 緯來電影，9/5 緯來綜合
馳風！競艇王
MONKEY TURN
© 2004 Katsutoshi Kawai, Shogakukan / Monkey Turn Project, TV Tokyo
Licensed by MMC.



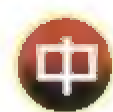
挺進一統天下的東西合戰











【打破亂世合戰對決】

巧妙運用士兵、騎兵、鐵砲兵，聯合同盟國大戰敵對玩家與大名軍團，14天內併吞敵方勢力，完成戰國統一大業。

【舞動戰國七大職業】

揮舞十文字槍的侍、連射手裏劍的忍者、召喚式神的陰陽師等七種職業，化身飛龍，在亂世中出人頭地。

【無限挑戰自動組隊系統】

90分鐘內與不同職業的玩家組隊挑戰試鍊迷宮，以獲得修練目錄、大量經驗值和金錢為目標，暢快感受自動組隊的緊張感。

【唯我獨尊潛在能力】

等級30以上就可激起一騎擋千、妖怪治退、水遁素養等潛在能力，提升玩家基本能力值，將玩家帶入另一個高峰。



飛龍降臨包

信長之野望Online資料片三片
手冊攻略一本/帳號啟動碼一組
信長90點開卡序號一組
~~原價 399元~~
戰國無雙價 **NT.199**元



翱翔月卡包

信長之野望Online資料片三片
信長30天開卡序號一組/帳號啟動碼一組
手冊攻略一本/信長手把專用貼紙一張
~~原價 699元~~
展翅高飛價 **NT.399**元



震動天地包

信長之野望Online資料片三片
信長30天開卡序號一組/帳號啟動碼一組
手冊攻略一本/專屬震動手把一隻
信長手把專用貼紙一張
~~原價 999元~~
呼風喚雨價 **NT.599**元

● 信長之野望產品包在全省便利商店及各大3C通路均有販售

日本光榮經典MMORPG

成就天下布武的夢想

最愛信長抽獎送！！

94/10/31前，到7-11、福客多
購買信長之野望飛龍降臨包，憑購買發票，
就有機會抽中信長之野望專用包包。
（詳情請見產品外包裝）

信長自拍OK敢秀得大獎！！

94/10/31前，到OK購買
信長之野望飛龍降臨包，憑購買發票，
就有機會抽中超值精美手把哦！
（詳情請見產品外包裝）

信長全家獨家好禮送！！

94/10/31前，到全家購買
信長之野望飛龍降臨包，憑購買發票，
就有機會抽中高階顯示卡等精美大獎哦。
（詳情請見產品外包裝）

信長、萊爾富聯手打寶練功季！！

94/10/31前，到萊爾富購買
信長之野望飛龍降臨包、GF150
或GF350點數卡，憑購買發票，就有機會
抽中技嘉電腦信長專用機等精美大獎哦！
（詳情請見產品外包裝）

信長之野望，一統天下好禮送！！

94/10/31前到一般門市購買信長之野望
產品包，寄回活動貼紙，就有機會抽中
技嘉電腦信長專用機等精美大獎哦！
（詳情請見產品外包裝）















© KOEI Co., Ltd. All Rights reserved　Publisher：Soft-World International Corp.　Game Operator：Gameflier International Corp.
www.gameflier.com

RO
Million Dollar Lottery Festival

百萬樂透彩

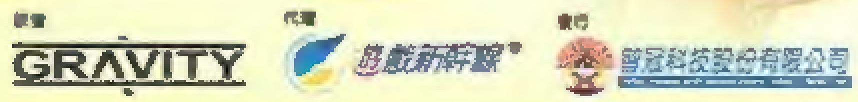
總獎金 **新台幣500萬元**

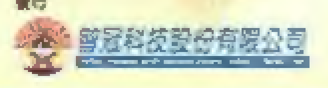
還有夢幻虛寶--史雷普尼爾之靴、太陽神頭盔、女神頸鍊、雷神之槌、雷神腰帶…等 超級大獎，好運放送！













【活動對象】 台灣遊戲新幹線服務之台灣和香港遊戲區域的玩家

【樂透時間】 7月13日維修後至8月15日中午十二點止

【彩卷玩法】

1. 活動期間內只要打怪，就會在各地區隨機掉落五種「號碼箱」的其中一種，每個號碼箱所開出來的數字也有所不同。
2. 活動自七月十三號開始，每週二開獎一次，只要蒐集六個不同號碼的號碼球後，在每週一的上午十點（各伺服器關機維修前）與「樂透兔女郎 NPC」對話，然後身上「只能攜帶想要下注的六個號碼球」，交給兔女郎，並且將最後與兔女郎核對號碼球的對話視窗拍下，就算完成下注的動作。
3. 開獎號碼依據週二晚間八點半中華民國公益彩卷「樂透彩」開獎，即為「仙境RO百萬樂透彩」的中獎號碼。
   ※請注意，「特別號」並不列入此活動之對獎號碼。本活動並無「特別號」的機制。
4. 每一期獎金至少新台幣一百萬元，若該期頭彩獎金未有人獲得，獎金將會持續累積至下期。
   貳獎和參獎之獎項不予累計。
5. 若當期有多人獲得頭彩獎金，則均分當期頭彩獎金。
6. 活動獎金高達新台幣五百萬元，若連續五期頭彩獎金都未有人獲獎，本活動將持續進行至頭彩獎金送出為止！
7. 詳細領獎方式，請參照官網公告事項第10點。
8. 獎金或獎品的領獎截止日期，請參照官網公告事項第8點。

【 RO百萬樂透彩獎項 】

獎項	樂透方法：投注號碼對中	樂透獎項
頭獎	中獎號碼完全相同者（順序不限）	獎金 NT$1,000,000元！
貳獎	中獎號碼之其中任五個號碼。	虛擬實物 向日葵髮夾、老虎面具、咪咪帽…等。
參獎	中獎號碼之其中任四個號碼者。	虛擬實物 愛心髮夾、上弦月髮夾、小丑帽…等。
神級獎	投注號碼對中其中任五個號碼者，還有機會獲得：虛擬實物 雷神之槌、史雷普尼爾之靴、太陽神頭盔…等。	
特別獎	投注號碼對中其中任四個號碼者，還有機會獲得：虛擬實物 神秘果實、天使翅膀耳飾。	

欲知活動詳情，請上官網查詢：**http://www.gameflier.com**







遊戲新幹線擁有活動方式修改權利，活動進行間如有任何修正，一切活動辦法將以官方活動專區之最新公告事項為主。

© 2005 Gravity Corp. All Rights reserved. © & P 2005 Soft-World International Corp. © 2005 Gameflier International Corp.

WORLD OF WARCRAFT

魔獸世界

唯有魔獸 征服世界！





© 2005 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Blizzard, Blizzard Entertainment, World of Warcraft and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are the properties of their respective owners.



魔獸狂熱分子絕對不容錯過！封測之日即將到來，敬請密切注意

- **大戰英雄現身 牽動戰局** 經歷過魔獸爭霸的戰役洗禮，如今你將在遊戲中見到每一個曾和你並肩作戰過的英雄人物！
- **波瀾萬丈 旅程永無止盡** 成千上百的任務，完全擺脫枯燥的練功迴圈，冒險從未讓人如此心醉神迷、欲罷不能。
- **最猛神兵利器 紛紛出籠** 從輕巧致命的匕首到威風凜凜的雙手刀劍，打造金光閃閃的氣裝甲將不再是夢想！
- **遊戲系統 刷新你的視野** 友善的操控方式，省時迅捷的交通工具，貼心的郵件系統與便利的拍賣場絕對給你方便。

www.wowtaiwan.com.tw


魔導聖戰系列最終完結篇登場！
Physical Attack
傳奇的RSLG名作再臨！！
經歷五年的洗鍊進化，
橫跨四部曲的壯闊舖陳！！
傳說.不曾終止
最後的謎，由你親手解開！！
Magic Attack
各大遊戲入口網站、專業評論網站，好評不斷、話題頂沸！！
風色幻想系列，最新最強之系列巔峰代表作！！
劍舞極技・雙狩
Twins Attack



風色幻想4
聖戰的終焉
千呼萬喚，風色幻想魔導聖戰系列的最終完結作，終於登場！！
榮獲三座GAMESTAR最佳戰略角色扮演金獎的玩家肯定，
全家、萊爾富、OK便利商店
及全省3C賣場震撼登場
殞石
弘煜科技事業股份有限公司 www.fy.com.tw
FUN YOURS TECHNOLOGY CO., LTD.
FUN YOURS
ALL 全年齡適用
www.fy.com.tw
智冠科技

SOFT WORLD MAGAZINE

軟體世界

No.196 09 CONTENTS

SEPTEMPER 2005











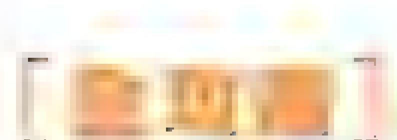

KOEI
一騎當千的爽快感、眾所期盼的PC版登場！
您終於體會到了真的戰場
真 三國無双 3
SHIN·SANGOKUMUSOU
Hyper
一騎當千於PC上！
搭載了能將電腦效能
極致發揮之Hyper功能！
●可呈現出比PS2版多出2倍多的人物數
●可描繪出比PS2版多出2倍距離的遠處場景
●藉由動態陰影的設計，倍增全體戰鬥的臨場感
●可自由切換英日語語音
Produced by ω-Force
GAME CITY
http://www.gamecity.com.tw
▼詳細的系統需求及光榮的最新情報請參閱下列網址
http://www.gamecity.com.tw/omega/smusou3pc/
臺灣光榮綜合資訊股份有限公司 台北市大安區復興南路一段323號11樓
TEL 02-2325 0156 e-mail service@koei.com.tw

每月話題性企劃

非專題 遊戲企劃～令人著迷的夢幻職業！遊戲企劃談企劃遊戲的辛酸與成就

「評遊戲」 12款 遊戲評論參考指南



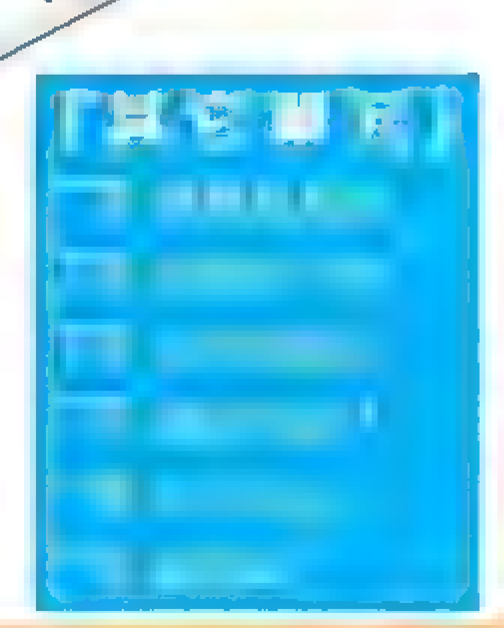


[illegible]



「騷主義」掌握街頭流行脈動

「硬底子」強化電腦的必備資訊









打仗靠AMD才會贏!

戰地風雲2最佳遊戲平台

AMD Athlon™ 64 處理器

AMD

編輯亂亂話

進入這一期，軟世又有新的變化囉！雖然價錢稍微多了一點，不過價值可是大大地增加了！也希望不管新舊讀者都能不吝指教，繼續支持。

話說前一陣子的颱風，編輯部本來以為在13樓可以高枕無憂，誰知道，昨天去上班，天啊！簡直嚇死人！因為玻璃被吹破，辦公室被吹的亂七八糟，而且淹起小水，不少電腦都報廢了！也因此，本期讓所有的編輯都忙的不得了，真是辛苦大家了。在此提醒也讀者們，颱風天也真的要小心一點才好喔！



常看到讀者在回函中抱怨這個單元太無聊了

大家說得沒錯啦~這個單元本來就很無聊了

這個單元又不是憂青天，小姐也不是不舊雲

跟大家聊政治，似乎太嚴肅了，況且我年底也沒打算出來選

跟大家聊遊戲，那倒不如大家去看<聊遊戲>還比較專業咧~

跟大家聊八卦、家暴、揮馬、腳尾飯、新聞報到快爛掉了，還想聽呀

跟大家聊雜誌社的祕辛...

好吧~那小編就來發一下牢騷，太無聊別怪我哦~

這期截稿日提前，且很多遊戲月中才出，所以二小姐也沒殘忍到提前特約們的截稿日，只是稿子幾乎都集中回來讓二小姐就算早出晚歸也做不完，晚上10點過後腦袋就開始混沌不清了，要我加班凌晨，倒不如隔天早點上班，還比較有工作效率(老大們這句話是說給你們聽的啦)，所以上面的老大們別再說我們上下班太正常了，難道不遲到就代表不夠操嗎？我們不遲到你們沒頒獎沒表揚就算了，還質疑我們拖稿~難道小編的熊貓眼是用畫的嗎XD!!

第一款PC版《模擬城市》(SIMCITY)在1989發售了，玩家擔任的角色即是市長，規劃路道、住宅區、商業區...等等，並讓更多的市民進入本市。接下來在1998年發售的《杏林也瘋狂》(THEME HOSPITAL)，玩家扮演的並不是醫生這個角色而是經營者，努力積極的經營好醫院讓病人越來越多...，當然這一類的經營養成的遊戲還包括了《中華一番客棧》、《便利商店》、《模擬樂園》等等，不過以上皆是以企業體為主的模擬養成遊戲，直到2000年EA推出了《模擬市民》(The Sims)，完全以培養一個人為目標的遊戲，當小編一開始看到這款遊戲時，就碎碎唸著說「當人了，還要去模擬人喔！」，當時實在有夠不屑的。

不過，當《模擬市民2》The Sims 2推出時小編決定要試看看這款遊戲到底哪裡好玩，喔喔 嗯嗯 原來如此阿！惡搞、偷窺他人的生活是這樣有趣，幫創造出來的人物找女朋友、安排約會、辦舞趴、搞浪漫、餵食物、騙他去上廁所、設計女朋友懷孕、結婚...，除了模擬市民外現在還有《新同居時代》還有即將上市的《花花公子》、《模擬市民2之美麗夜未眠》可供選擇...人生，是可以用來玩的。



最近迷上韓劇的犬兒，一定要按時看到長今的臉，否則就像沒按時吃藥一樣，會腦昏昏，心情低落的 ><。還有那間最浪漫的屋子也是犬兒的最愛，就連結局也是像童話般浪漫到不行耶~ XD！

不多說了，犬兒要趕回去吃精神糧食了！大家也要支持長今跟軟世喔！

發行人兼社長 王俊博
副總編輯 葉士豪
文字主編 林家富
文字編輯 陳珊如 黎欣倍
美術主編 呂淑渶
美術編輯 張淑凉 趙麗雯 李麗芬 陳建中 陳琴娟

特約作家
發電姬 無辜羊 宇宙人 牙騎士
雷夫子 毛狗 金名吉 酷怒 吉七手
貓咪企鵝 羽葉 勇者AAA 莎琳娜 Rare
Magician Janvet JAdACC Aleprant Bishop
冷感 藍星鴨

訂閱查詢 07-8150988 轉263 方惠瑜
劃撥帳戶 智冠科技股份有限公司
劃撥帳號 41941885

廣告組 高雄 07-8150988 穆雪芳 台北 02-26530566 轉323 曾玉琴 轉331 陳宜臻
廣告營運中心 禹瑞德廣告 台北市基隆路一段180號8樓之4 02-87872708

製版印刷 中華彩印
法律顧問 寶鼎法律事務所

發行社 智冠科技股份有限公司
通訊處 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
註冊地址 高雄市三民區民壯路6.號2樓
代表號
傳真機

本刊所刊載之全部編輯內容為版權所有，非經本刊同意不得作任何形式之轉載或複製
各商標及圖形所有權歸其註冊公司所有

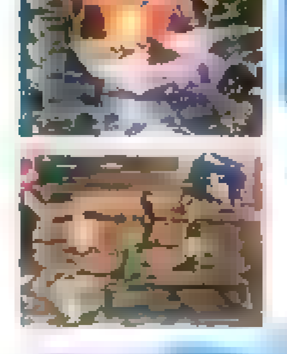
讀者服務信箱

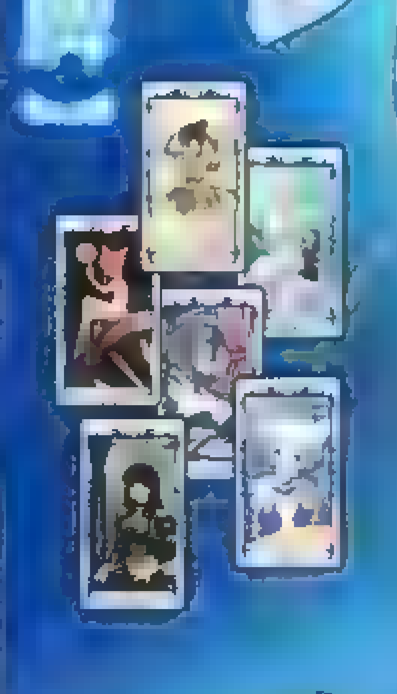
大獲好評3D夢幻戰略 RPG「天使之谷」系列最新作品



中文版上市熱賣中

爲了神秘孤島王國的遺產，美少女戰士們開戰吧！





CAST
田村 由加莉
小林 沙苗
松岡 由貴
飯塚 雅弓
井上 喜久子
川澄 綾子
南 央美
荻原 秀樹
川村 拓央
冬馬 由美



中文軟體
中文手冊
windows® XP/Me/2000/98
PC-CD電腦遊戲軟體



主題曲：在天空與大海的盡頭
作曲：Manack
作詞：LEEX
演唱：KIRIKO

嚕小小：[illegible]

撰文／無辜羊

小小羊兒要回家



話說小羊工作以來，始終苦無機會出差中國。這次能銜命遠征，原是椿興奮事兒，孰料卻應了「興盡悲來」這句古話。生平第一次感到回家的路，竟是這麼遠！

按廠商計畫，我們該在7月19日啟程赴福州參觀他們的總公司。各位記憶如果不壞，應該已想起台灣當時正值颱風臨境。小羊遲至18日下午才接獲通知行程依舊，「明日凌晨六點中正機場見」。啥！這對向來習慣晚睡的小羊來說，等於是「今晚別想睡了」！──果不其然，某知名遊戲網站的採編就徹夜玩game等天明。總之，就這樣我們要隨著「海棠」的腳步，往過去像海棠、現在像公雞的彼岸前進。

一到機場，小羊就聽見「回程在香港轉機要等九小時」，啥！後腦杓立刻浮上三條線。幸好現在能持台胞證入境香港，但這也意味著頂多進去吃頓晚飯和小逛兩、三小時，就必須再趕回機場。可是，更糟的還在後頭。待我們抵達香港機場，真正的晴天霹靂方響起。往福州的班機被取消了！下一班，也是當天最末一班要至傍晚才能確定是否起飛。於是，我們一行人只好在機場吃中飯、逛免稅店，折騰一下午，最後還是被迫投宿香港酒店。這整天的疲憊加上前一晚沒睡飽，好不容易在十點多晚餐時有個舒緩，咱們的領導就來顆「興奮劑」──為順利劃到機位，明天一大早就出發！

在福州的行程照樣馬不停蹄，才放下行李，就給拉去廠商公司聽簡報。不過，可以在正常時間吃晚飯，早點滾回床上補眠，小羊的眼角就泛出淚光了。隔天再度起早飛上海。儘管一下飛機，就是採訪加看展，小羊終究是慶幸着能擺脫每天搭飛機的日子。可是，世事難料啊～這天晚上，小羊就開始犯水土不服，半夜裡痛到醒來，腦門兒立刻就衝上一句話：「媽呀！我想回家！」。如此鬧到24日總算得到解脫。離開上海時，小羊兒聽聞不止一位媒體朋友說道：「Finally!」，真是心有戚戚焉啊～（編按：[illegible]）



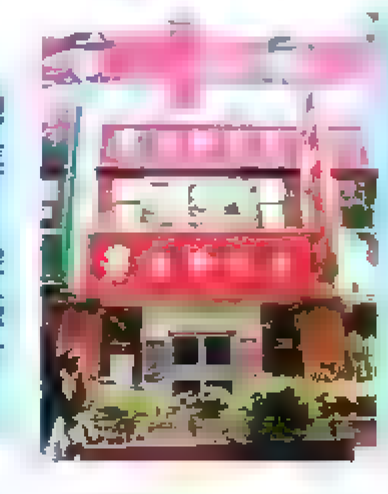
聽人家說上海的消費與台北一般，若說廠商招待的這餐也是所費不貲，那小羊認為上海的物價應比台北貴上五倍不止。



我們這一行人逾半數都有肚痛腹瀉的現象，各人帶來的健胃整腸藥丸真是五花八門。像照片中這國X醫院所開的藥，據說有減緩腸胃蠕動功能，但力還是不足以挽「狂瀉」啊～



這是上海當地的一道名菜「水煮活魚」。雖然看起來像是用面盆兒盛裝，但味道可真是不賴。



瞧這招牌！那logo是肯德基爺爺和毛主席的混血，而店名就是把「永和世界豆漿大王」的身體給斬了。

■責任編輯 _」姐
■責任美編 」欠仔


武田信玄貳
中文版
爽快
名戰
陣型
英特衛多媒體
magitech



以發行《俠盜獵車手》(Grand Theft Auto)系列聞名的Rockstar Games，這幾個月在美國又因為所製作的遊戲裡可能含有相當露骨的情色內容而受到極大的矚目。雖然這個事件在台灣可能只有極為少數的遊戲狂熱份子知道，但本著筆者對遊戲的狂熱與難得感受到的使命感，就讓我們一起來看看這個事件可能對我們所造成的影響吧。



醜陋的商人嘴臉

●撰文／冷感

Rockstar Games這個品牌是由知名遊戲發行商Take-Two所獨資擁有。Take-Two主要研發並發行全部由自家公司獨資的兩個自有品牌，Rockstar Games及Global Star Software的所有遊戲，這家公司的事業版圖除了北美之外，歐洲及亞太地區也都是它的重要市場。除了《GTA》系列之外，《江湖本色》(Max Payne)、《深夜飆速俱樂部》(Midnight Club)、《俠盜獵魔》(Manhunt，2004年英國一名17歲青年聲稱他效法此遊戲，用拔釘鎚和刀子將小他三歲的另一名青年凌虐致死)、《紅色死亡左輪》(Red Dead Revolver)、《走私者大賽車》(Smuggler's Run)、《鬼妮》(Oni)、《迷霧之眼》(Spec Ops)、《鐵路大亨》(Railroad Tycoon)、《冒險島物語》(Tropico)…都是這家公司的產品，授權給別人製作的產品則包括了《四海兄弟》(Mafia)、《沙漠風暴行動》(Conflict: Desert Storm)、《要塞攻防戰》(Stronghold)、《危機最前線》(Hidden & Dangerous)…等等。這家位於紐約的遊戲公司有著非常特別的「癖好」，就是專做備受爭議的遊戲…ㄟ…其實也不能這麼說啦，只是非常恰巧地，只要是這家公司所發行的暴力軟體，都能獲得市場上，甚至是社會上極大的迴響…不管是正面或是負面，PS2版本的《俠盜獵車手：聖安地列斯》(Grand Theft Auto: San Andreas，有的中文網站翻譯為《橫行霸道》)在去年10月底上市，PC版則在今年6月推出。與遊樂器版本不同，PC版本的遊戲通常都會遭遇到許多功力深厚且閒閒沒事幹的玩家拿起工具來竄改的問題，程度輕的也只是成為遊戲的另一個MOD版本(由玩家所做的遊戲修改版本，也可能是建構在原本遊戲設計上的一款全新遊戲，比方CS)，程度嚴重的，就像這次的「熱咖啡事件」了。

由於在原本的《俠盜獵車手：聖安地列斯》程式裡，內含了一些並不會在正常遊戲程序裡出現的程式碼，荷蘭一位叫Patrick Wildenborg的玩家開啟了這個「潘朵拉的盒子」，並且做了一個外掛程式，讓所有PC玩家都能玩到這些據他所說：「原本已經包含在原始遊戲程式裡的內容」。玩家在《俠盜獵車手：聖安地列斯》可以交女朋友，而如果玩家拜訪女朋友家，就會被請進去喝咖啡。正常的遊戲程序到這邊就已經告一段落，但藉由這個外掛程式的幫助，玩家將可以看到主角在進去房子裡喝咖啡後所發生的畫面與進行一段成人級的小遊戲。當然了，在這麼健康的刊物上，我們就不仔細描繪這些畫面，直接切入我們所要討論的問題。事件一爆發，受到最大質疑的應該就是負責審核遊戲分級制的ESRB娛樂軟體分級委員會，這個非官方的民間組織長久以來一直努力扮演把關的角色，並且相當受到全美、甚至全世界遊戲消費者的信賴。GTA:SA在上市時被列為M(Mature)級，事件爆發後則緊急被改為AO(Adult Only)級，雖然M與AO兩個等級只不過差了一歲(M：17歲以上才能買、玩；AO：18歲以上才能買、玩)，但是通路商對於這兩個等級的對待方式可是大大的不同。

雖然沒有法文規定，但大型通路間都有相當的默契，一致拒絕販售所有AO級的遊戲。所以幾乎就在一夕之間，包括全美最大連鎖百貨Wal-mart、最大電子用品連鎖店Best Buy、連鎖百貨Target、連鎖電子用品店Target全都將這套遊戲下架並宣稱在遊戲公司修正問題前，都不會繼續販售。而負責審核軟體分級的ESRB呢？他們徹徹底底地嚇到了。往後所有要接受審核的遊戲，一律必須附上最終販售版本CD或DVD裡的所有內容，不管該內容在遊戲進行中會不會讓玩家看到，全都必須附上，否則就不准放在最終版的光碟裡。根據分析師分析，由於《GTA:SA》已經賺到90%的預期營收，就長遠來看，這次的事件將不會對遊戲的收入造成太大的影響。這樣的事件儘管在美國政治、社會、經濟、遊戲界吵得沸沸揚揚，並且讓美國的遊戲分級制度又往完美的境界推進，但遠在太平洋另一端的我們有沒有體驗到什麼呢？賺錢有數，生命要顧，至於別人的小孩嘛…就留給別人來照顧吧～繼續代理、繼續數鈔票去！

■責任編輯 丁小姐
■責任美編 小欠仔



Stardom
明星志願3
打造新世紀人氣天團！
再創夢幻級演藝王國！
☆12位各擁天分專長的男女藝人，自由選擇培育訓練，親手打造國際級超級巨星！
☆首創玩遊戲同時線上收聽飛碟電台，與你喜愛的明星在空中相遇，同時掌握最真實與虛擬的演藝世界！
☆體驗五光十色演藝生活，經歷層出不窮的事件，事業成就與感情歸屬多種結局等你揭曉~
☆最新特色！自組夢幻團體、自製影藝節目，全方位進攻演藝圈！
☆新增事件編輯功能，再透過網路與好友分享，與心儀偶像來段不一樣的驚喜邂逅~
客服電子信箱 service@softstar.com.tw
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.joypark.com.tw
©2005 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. All Rights Reserved.

技嘉科技推薦使用Microsoft® Windows® XP

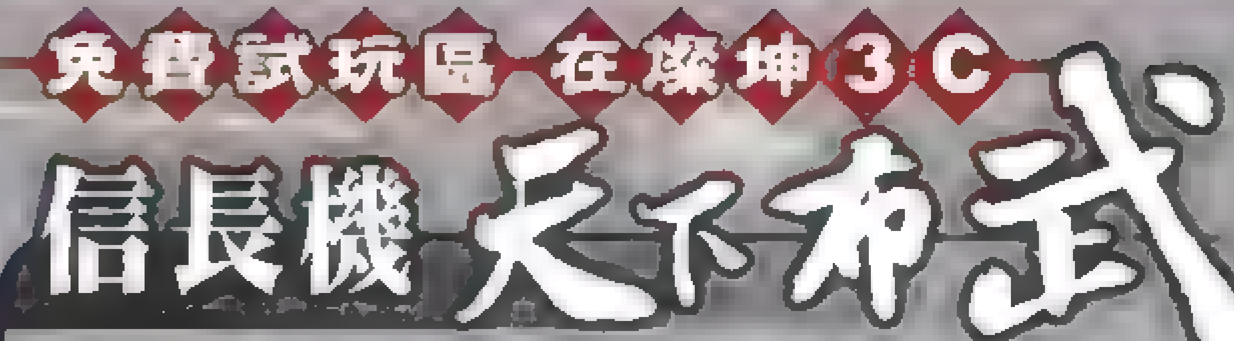
信長之野望® Online

飛龍之章

官方推薦最佳遊戲平台

KOEI

AMD Athlon™ 64及全系列處理器 最佳遊戲平台



- 採用AMD® Sempron™處理器2600+(新一代K8架構CPU)
- Microsoft® Windows® XP Home SP2中文版
- 搭配NVIDIA® GeForce™ 6200/128MB高速繪圖晶片卡
- 搭配80GB硬碟(7200 rpm)
- 內建512MB DDR400支援Dual Channel(雙通道記憶體模式)
- 內建DVD-Combo複合式光碟機
- 內建13合1 USB2.0高速讀卡機
- 300W電源供應
- 12cm超大靜音系統風扇

信長之野望 獨家限量贈品

• 信長之野望 啟動碼一組 • 開卡30天帳號（限新手使用） • 獨家限量信長之野望精美人物明信片五張



技嘉科技快速服務中心









☆0800-079-666

www.gigabyte.com.tw

技嘉科技
GIGA-BYTE TECHNOLOGY



阿貓阿狗
TUN TOWN
守護家園
來自大都市的邪惡商業集團，
正把魔手伸向平凡樸實的木桶小鎮，
小鎮和平需要你來保衛！
獨特立體包裝
陪你快樂玩一夏
阿貓阿狗
2
24小時客服專線：(02)8226-5655
24小時客服傳真 (02)8226-3491
客服電子信箱：service@softstar.com.tw
大宇資訊股份有限公司
SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC.
www.joypark.com.tw
©2005 SOFTSTAR ENTERTAINMENT INC. All Rights Reserved.

新一代懲奸除惡的英雄!! 必殺裏稼業

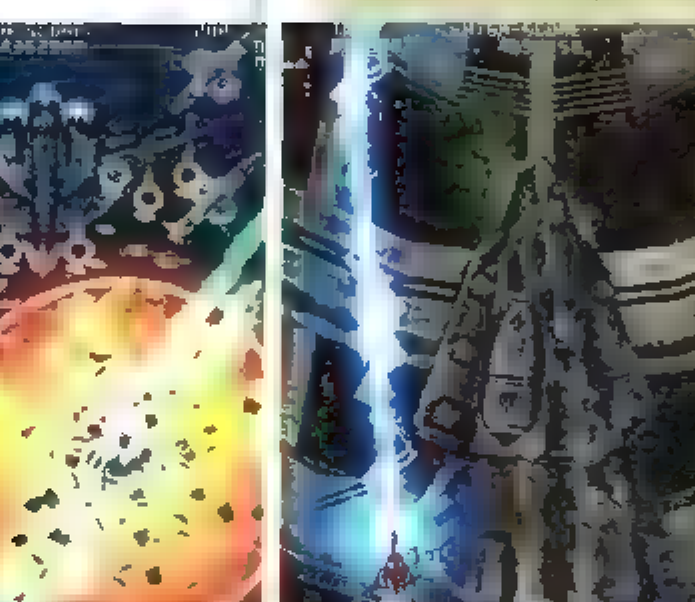
一款以江戶時代暗地懲奸除惡的殺手為題材的PS2動作遊戲《必殺裏稼業》，是由元氣公司製作所製作的遊戲。本作是以日本古裝劇中常見的地下執法者題材為主題，玩家將扮演平時以平凡百姓的身分隱藏在世間，暗中則是為了替天行道伸張正義，執行暗殺各種不義不法之徒的「裏稼業人」。遊戲中有六位懲奸除惡的殺手，分別為鐵二郎、道順與讓治之外，也陸續公佈了其他的地下執法者夥伴，裡頭包括原本為武家隨從，卻因為被誣陷而成為逃犯的「京太」，是使用繩索與帶刀陀螺取人性命，原來是一名消防隊員的「辰」，因為厭惡罪惡而當成殺手，是使用兩把鳶口（消防用工具，前端如鳶嘴而得名）為武器；最後還有萬綠叢中一點紅的藝妓「阿時」，是以舞蹈般的動作和藏有刀刃的折扇將惡人葬送於黑暗中。

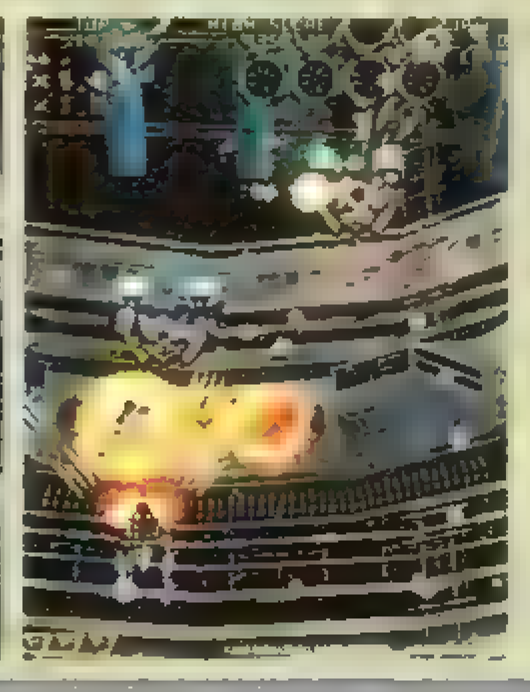




經典射擊名作再出發！雷電3

這是一款由製作過許多家喻戶曉的射擊遊戲的TAITO公司所製作的，在今年3月正式營運大型電玩射擊遊戲《雷電3》，終於在9月22日推出PS2版。這系列是TAITO公司於1990年首度推出的大型電玩縱向空戰射擊遊戲，推出後受到許多玩家的喜愛，而成為廣為各界所知的射擊遊戲經典，亦曾多次移植到家用主機平台上發行。這次預定在PS2上推出的《雷電3》，距上一款作品有著11年之久的時間，可說是睽違已久。而首度採用3D繪圖方式來構成遊戲畫面，藉由新一代的PC Windows相容大型電玩基板「TAITO Type X」的3D圖形處理能力，呈現出更加生動的場景和精緻的機體，在PS2版本上，除了完整移植大型電玩版的內容之外，並加入了家用原創要素，包括分數競賽模式、逐一區戰模式、重播模式與畫廊等，同時還加入了獨特的雙重模式，可使用1組PS2標準控制器的左右類比搖桿與L/R按鈕同時操作雙方的兩台機體，讓玩家可以進行一個人操作兩台機體的單人雙打，或者是與朋友進行各自用單控制器的雙人雙打，來增加遊戲的樂趣。





《風色幻想4》遊戲售價 780元

勇者泡泡龍 大富翁

泡泡龍大富翁

8月12日預定上市！

買勇者泡泡龍大富翁遊戲

送泡泡龍角色胸章

全部共有八款圖案

（隨機贈送一款已附於盒內）





台中市北區美才路396號4樓之3
TEL (04)2310-7066　FAX:(04)2310-7068
E-mail:service@lonaisoft.com.tw

http://www.lonaisoft.com.tw

智冠科技股份有限公司

PSP 新版 2.0 系統軟體釋出！

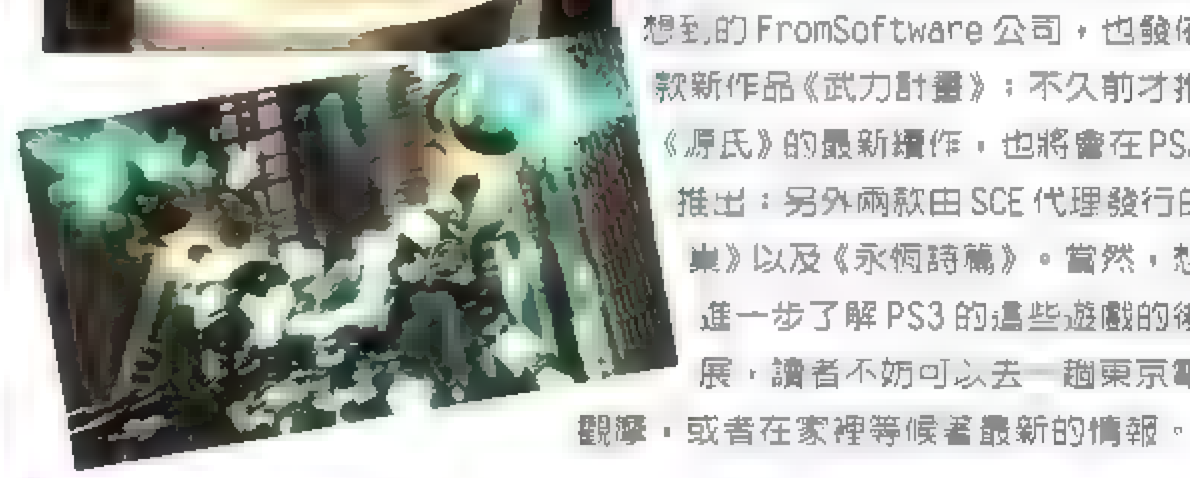
SCE宣佈了自即日正式釋出PSP最新2.0版系統軟體的更新檔案，並且提供PSP玩家下載更新。PSP 2.0版系統軟體，可說是自PSP發售以來變動最大的一次更新，不但首度加入了網頁瀏覽器，更新增了包括影片、音樂與圖像在內的多種媒體檔案格式的支援，強化系統安全性，並加入許多玩家所期盼的系統功能設定，如自訂佈景主題與桌布等。玩家可使用PSP的Wi-Fi無線網路功能，透過無線網路存取點(AP)連上網際網路，以系統內建的功能進行更新，也可以使用PC下載更新檔(約16MB)後，儲存於Memory Stick Duo記憶卡來提供PSP進行更新。當然，亦可透過後續所推出、內附更新檔的UMD遊戲/影音光碟來進行更新。更新時必須使用AC變壓器供電，電池蓄電量也必須維持在80%以上，以避免更新途中發生斷電造成系統損壞。雖然目前台灣專用機尚無法透過Wi-Fi無線上網的方式更新為2.0版，PC下載部分中文官方網站也還未更新，仍為1.52版，不過由於更新檔案為全球通用規格，有需要的玩家亦可於日本官方網站下載。

PS3
即將在東京電玩展中提供試玩！

7月21日，在PlayStation Meetiog會中最後發表的，就是最優先向各位讀者報導的PLAYSTATION3的最新情報報導。而正在發表席上的SCE董事長兼社長兼集團CEO 久多良木健先生，當介紹完軟體開發工具的供給日程與新的展示畫面之後，還談到PS3主機的價格。久多良木先生聲明在當天不會發表價格，不過話後就補充了這台主機很貴的俏皮話，看來價格方面實在是讓人介意。接著發表的是PLAYSTATION3今後的行程，久多良木先生說到在明年一月將會舉辦發售前的試玩會，當然同時也希望能再今年九月東京電玩展的時候，讓許多想要見識PS3超高性能的玩家，也能讓他們更能體驗到次世代的娛樂。另外，在發表會裡頭公佈了五款預定會推出在PS3這台主機上的遊戲，像是已經在CAPCOM官網公佈的《惡靈古堡5》；還有《機戰傭兵》系列會讓人聯想到的FromSoftware公司，也發佈了一款新作品《武力計畫》；不久前才推出的《源氏》的最新續作，也將會在PS3上面推出；另外兩款由SCE代理發行的《龍巢》以及《永恆詩篇》。當然，想要更進一步了解PS3的這些遊戲的後續發展，讀者不妨可以去一趟東京電玩展觀摩，或者在家裡等候著最新的情報。

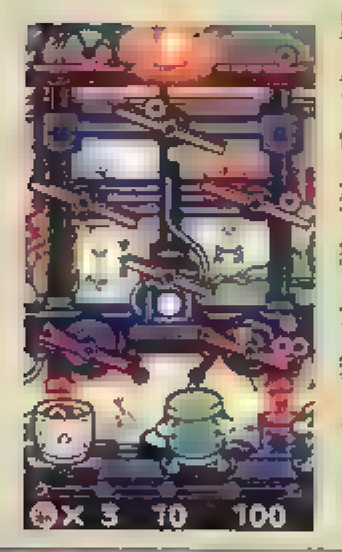


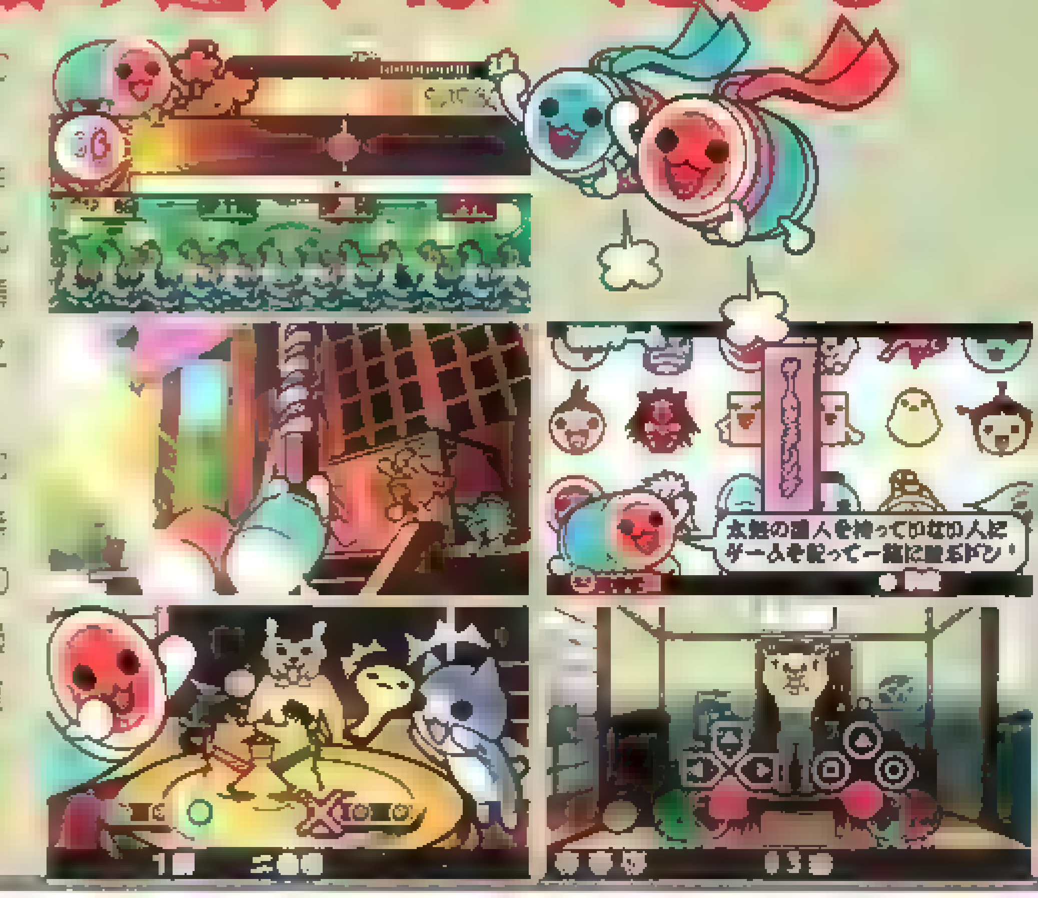




讓您也能在外享受打鼓的樂趣！
太鼓之達人 攜帶版：太鼓の達人 ぽ～たぶる

你是否曾再自己的電視機前用力敲打呢？由NAMCO公司製作的知名音樂節奏遊戲《太鼓之達人》PSP最新作「太鼓之達人 攜帶版」，將支援無線網路遊戲分享功能，提供單卡多人同樂的遊玩方式。本作是首款於掌上型主機推出的系列作，操作方式與PS2版以控制器遊玩時的方式類似，除了「咚」鼓面與「咔」鼓邊的音符之外，還新增了以類比搖桿來輸入的「滑移音符」。除了標準的太鼓演奏模式之外，遊戲裡頭也準備了適合隨時隨地殺時間的迷你遊戲，供PSP玩家外出攜帶時遊玩，像是有「咚咚紙相撲」、「和田家午夜狂熱」與「機器咚工廠」等等，甚至還可以透過無線網路進行多人演奏與遊戲的多人同樂。雖然這次NAMCO公司並未公布本遊戲將支援遊戲分享功能，不過依然可以透過無線網路讓沒有遊戲光碟的玩家也能進行多人連線演奏模式，最多可4人合作演奏，或者是分隊進行對戰。





2005電腦展

順發3C量販 聯邦銀行

買電腦商品 不用再比價

不限商品、不限刷卡次數 順發多謝聯名卡





- 阿發買了桌上型電腦、Note Book及數位攝影機，共$100,000元
  刷順發多謝聯名卡現賺 $6,800元
- 買了數位相機、MP3隨身碟，共 $20,000元
  刷順發多謝聯名卡現賺 $1,360元
- 元的手機，刷順發多謝聯名卡現賺 $680元

趕快～至順發3C量販申辦「順發多謝聯名卡」



條金利
怎麼刷都有利
6.8%現金回饋
即日起~8/22止

謹慎理財，信用至上



一次購物滿3，000元以上，辦卡立即GO實施中，享受貴賓禮遇不要等

(詳細辦法，請洽全國各門市)



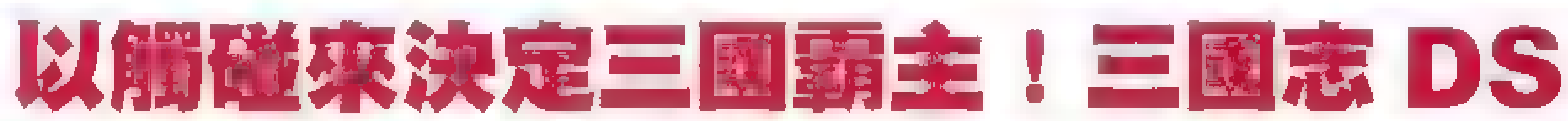
有著不同以往的冒險遊戲！

冒險奇譚3：グランディア III

GAME ARTS製作、SQUARE ENIX發行，眾所皆知的角色扮演遊戲PS2最新作《冒險奇譚3》，是睽違多年的正統續篇新作。這次登場的製作群，是由全系列作總監製的宮橋秀信先生率領當年參與初代《冒險奇譚》的原班人馬一同製作，另外還加入PS主機《女神戰記》人物設定的吉成曜、名電影導演金田龍，以及名3D電腦動畫製作人曾根幹隆等堅強的製作陣容。遊戲的畫面使用稱為「偽影著色法」的獨特著色處理方式，來呈現出宛如真實世界般的空氣、雲霧、光影等質感，搭配上細緻美觀的遊戲場景，達成如同高畫質電腦動畫影片般的氣氛。之外並依循傳統平面卡通動畫的製作方式，讓玩家能體驗具備濃厚日本卡通動畫風格的3D電腦動畫演出。戰鬥系統部分，則是以往系列作的「終極動作系統」加以改良而來，再配合「IP計量表系統」，並且加入強化各角色間連續攻擊的「空中連續攻擊系統」，以及可以視戰況指揮其他同伴和強化同伴間合作的「戰術強化系統」。只要能好好的運用各種魔法與武器攻擊連攜，在戰場上就會表現一番有動作感的緊湊戰鬥。（遊戲



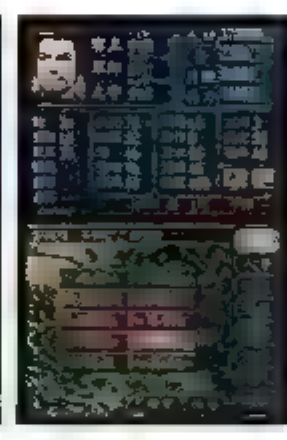




以觸碰來決定三國霸主！三國志 DS

千呼萬喚使出來！！由KOEI公司製作，以三國題材歷史遊戲知名系列作《三國志DS》，終於登場了，甚至還詳細公佈了遊戲中所新增的原創要素。像是以系統與圖像都大幅變革的《三國志3》系統為基礎，而玩家將扮演三國時代的割據勢力君主，努力經營自己領土的內政建設，同時招募各類人才與將領，整飭軍備，以攻佔遊戲中46個都市，統一全中國為目標而努力。除了將遊戲中的圖像與音效等表現大幅的提昇之外，本作也善用了NDS的雙螢幕以及觸控功能來重新規畫設計操作與顯示介面。遊戲時，以上螢幕清楚的顯示目前操作所需要的各種參考資訊，下螢幕則是提供各種選單與功能按鈕，讓習於滑鼠操作的系列作玩家，也能透過觸控筆來進行點擊、圈選、拖曳、虛擬數字鍵輸入等進階的操作方式，輕鬆的游走於遊戲中的內政外交與軍事戰略中。此外，本作中同時也加入了許多原創新要素，包括武將單挑、通信建國、特產系統三種有趣的功能。像是武將單挑部分，玩家可以透過無線網路與其他玩家進行5vS 5的武將對決，對決的勝負除了單純的數值高低因素之外，還加入了一種招式的操作，變化更為靈活。而通信建國則是可創造屬於自己的君主、武將與特產傳送到其他玩家的遊戲中，作為敵對勢力，與之爭奪天下。最後的特產系統部份，只要當玩家達成某些特定條件之後，就能取得所在都市的特產，也就是說，有46個都市就有46種特產可以蒐集。而這些特產都具備大幅強化武將能力的功能，舉例來說，編號23是三國第一猛將呂布愛用武器「方天畫戟」，即可提升武力達30點之多，對能力值的影響可說是歷代之最。（遊戲平台：NDS　發售日：9月29日　售價：¥5040）









又一款另類的動作七龍珠格鬥遊戲 七龍珠 Z Sparking!：DragonBall Z Sparking!

加上許多新奇有趣要素的怪獸農場！怪獸農場5 馬戲團大篷車：Monster Farm Circus Caravan

TECMO公司於7月20日時在東京舉辦「新機軸戰略發表會」，會中正式公佈將推出知名養成模擬遊戲《怪獸農場》最新作《怪獸農場5．馬戲團大篷車》。這是一款以各式光碟片來創造怪獸，並加以培育之後進行對戰為主題的作品，系列作推出至今累計銷售列已達350萬套，是TEMCO旗下相當受到玩家歡迎的一款系列作品。本次所公佈的《怪獸農場5．馬戲團大篷車》，除了原先的怪獸養成模擬要素之外，並加入了角色扮演與冒險的成分，遊戲的風格也轉變為奇幻風格，以帶給大眾歡樂的奇幻風格馬戲團為主題，玩家必須在遊戲中扮演著立志成為怪物養成者的馬戲團團員「朱力歐」，與具備神奇力量並背負著未知使命的女主角「娜塔」，一同跟隨著馬戲團巡迴表演，經歷旅途中的各種冒險。此外，還有如同大姊般照顧兩人的女舞者「瑪琉妮」和團長「亞白特」等角色登場於故事之中，角色跟以往的系列作比較起來豐富許多。另外，TECMO發表會現場也請到的SCE知名吉祥物多羅貓登場，並確定多羅貓也將於本作中現身，融合了兩公司的遊戲角色來展現出前所未有的畫[illegible]







RO百萬樂透彩



作業事項	第一週	第二週	第三週	第四週	第五週
活動開始(每期開始時間)	7/13(三	7 20 二	7 27 二	8 3 二	8 10 二
NPC截止收件日(12：00)	7 18	7 25	8 1	8 8	8 15
北銀開獎時間20：30	7/19 二	7 26 二	8 2 二	8 9 二	8 16 二
NPC開放收件日(14：00)	7/20(三)	7 27 三	8 3 三	8 10 三	8 17 三

[illegible]

活動方式：

1. 活動期間內只要打怪便會隨機掉落「號碼箱」。
2. 「號碼箱」共有5種，分佈於RO不同的地區，也就是每個區域會掉的號碼箱是不同的，能開出的號碼球也不同，其中「號碼箱＃5」只有打MVP才會掉喔！
3. 玩家蒐集到自己想要下注的6個號碼球後，與「樂透兔女郎NPC」對話。
4. 玩家自行挑出「6個」「希望號碼球」數字交給NPC，即完成選號作業。(玩家於規定之截止時間前，直接將「希望號碼球」數字交給NPC)
5. 每一次與NPC對話交易視同下一次注，每位玩家不限下注次數，只要身上有足夠構成一組的6顆號碼球，都可重複與NPC對話下注。
6. 活動期間為5週，每一週開獎一次，請玩家於每週一的中午12點前(各伺服器關機維修前)將號碼交給「樂透NPC」，方可完成兌獎手續。如果沒有再規定時間內將「6個」「希望號碼球」交給NPC，是無法兌獎的喔！
7. 開獎方式為直接依據現今北銀樂透獎開獎號碼直接當作RO的中獎號碼即可，以每週二晚上8點半開出之號碼為準。
8. 2獎及3獎為遊戲內高級寶物。但每期每伺服器有限定送出數量，當得獎人數大於預定送出數量時，將以公開抽獎決定。未抽到的玩家另有安慰獎項可領取。

活動時間：[illegible]日維修後[illegible]日中午12點止
開獎期數：共五週5次
活動地點：全RO各伺服器均有舉辦。
參加資格：RO全體玩家皆可參加。

迅雷先鋒4國際中文版 九月正式登台

[illegible]遊戲科技日前宣佈全球知名的警匪槍戰作品《迅雷先鋒4》國際中文版確定於9月正式在台推出，日前已經宣佈在中文版遊戲內玩家除了原本的洛杉磯警隊之外，首度增加了台灣的霹靂小組以及法國GIGN(憲兵特勤隊)。為力求完整呈現台灣精銳部隊的正義英姿，中文化小組針對每個細小環節逐步調整，屆時全球玩家將可化身霹靂小組隊長，親自打擊犯罪。



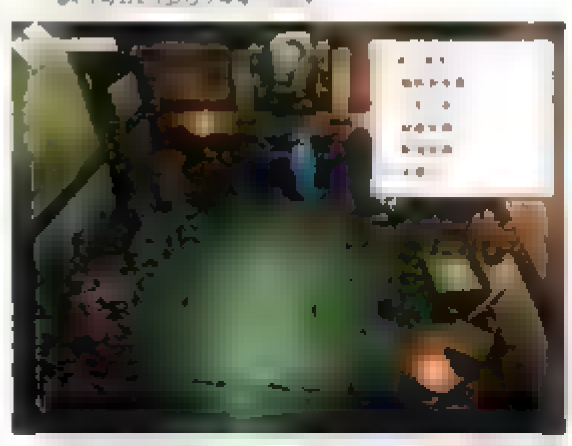


全球首款 N-RPG 遊戲
武俠群英傳線上開通！

標榜著N-RPG的《武俠群英傳》是智冠研發的新型態武俠角色扮演遊戲，N 的解釋可以為：NEW、NET、NEXT，意思為：創新式的角色扮演、網路化的互動交流、下一代的遊戲理念等含意。遊戲中除了繼承了天龍八部中的千里傳音功能，可以在遊戲中即時和線上的玩家交流自己的冒險故事外，此次更增加了網路任務下載和武俠卡對戰兩大網路功能，將傳統的單機遊戲做到了無限延伸，只要你願意，遊戲永遠玩不完！《武俠群英傳》有幸獲得臺灣真善美出版社授權，將旗下包括古龍、司馬翎等22位武俠名家的上百部武俠經典鉅作，融合成一部武俠遊戲史上的經典鉅作，在產品上市後將同時開放網路任務伺服器，提供給玩家上百個武俠任務，並且會不斷的更新！在這些任務中，你你可以邀請古龍筆下的楚留香、中原一點紅成為你的夥伴一起闖蕩江湖，也可以協助司馬翎、臥龍生、諸葛青雲、倪匡…等大師筆下形形色色的武俠人物，完成他們各自的使命。可不要小看這些網絡任務喲！每個任務的劇情都是一個獨立的故事，不僅充滿了解謎冒險，遊戲的情節一樣扣人心弦，而且還富含了各種不同的分支等待大家探索！


看我無敵的戰鬥牌

遊戲還贈送玩家一套免費牌組，讓玩家可以利用遊戲中內建的卡片連線對戰功能捉對廝殺，而透過完成網路任務，更可以收集到超過200張以上不同的戰鬥卡，不斷進化自己的牌組，朝向勝率第一的目標而前進吧！


發放任務的秘書，你能完成所有的委託嗎

《武俠群英傳》預定將於8月上旬於全省7-11超商及門市上市，售價NT699元。

高額獎金等你拿！
戰鎚世界排行大賽

榮譽之爭！全球爭霸！無論是為國、為己、為獎金，皆是玩家滿心企盼的榮耀！然而參與國際之戰，必須經過初賽、複賽、決賽等等繁瑣的過程，在層層考驗中尚不能有任何閃失，才有機會能夠將敵軍打敗！現在，戰鎚讓玩家可以跳過那層層關卡，只要自己努力練習，運用天梯排名功能，就能不需出國且輕輕鬆鬆找到自己發揮的舞台喲！不管是實力的證明或成就的表現，只要登得上天梯百名排行，登就送！登越高就送越多！不出門就能成冠軍、得獎金，還有什麼好等待，快點呼朋引伴來戰鎚爭排名！



活動方式： 即日起凡是購買戰鎚的台灣玩家，皆可參加本項活動

活動日期： 即日起至8月31日止

活動詳請參考 英特衛網站 http://www.interwise.com.tw

大家一起來
打打 PP 熊

戲谷八月全新推出，韓國Sunny YNK所發行的新線上休閒遊戲《PP熊》。要你全家一起總動員，大家一起來打《PP熊》。想狠狠發洩，享受奮力砸人的痛快嗎？這就是「PP熊」最好玩的地方，而且被砸也很爽感喔！因為愛作怪的「PP熊」會用力的發出哎呀！呀！呀！的叫聲，讓你出氣超過癮。



卡普空新 PS2 動作遊戲
戰國 Basara
狂銷熱賣中！

卡普空最新PS2動作遊戲《戰國Basara》，是以1500～1600年的日本戰國為背景，正處織田信長、伊達政宗、武田信玄等群雄割據的時代，遊戲中以原封不動的戰國時代為戰場，玩家將將扮演伊達政宗與真田幸村等戰國武將，發揮驚人的戰鬥力，可進行史實般的戰役，也可以使用與史實不同的武將組合進行戰役，單槍匹馬的打倒壓倒性數量的敵方大軍，達成統一天下的夢想。挾著優秀的《惡靈獵人》製作人小林裕幸新打造陣容，果然勢如破竹，再上市便狂銷熱賣。

《風色幻想4》 遊戲售價 780元



第三屆 China Joy 參訪報導

3rd China Digital Entertainment Expo & Conference Review

由中國新聞出版總署主辦的第三屆「中國國際數碼互動娛樂產品及技術應用展覽會」(亦簡稱 China Joy)，於7月20日至23日假上海新國際博覽中心舉行　小羊因此奉主編之命，接受天晴數碼娛樂公司的邀請前往參觀　儘管此次參與展出的廠商逾百來家，但絕大多數為中國當地的企業　考慮到讀者對彼岸遊戲公司應該所知無多，而且他們所展出遊戲未來在台灣發行的可能性也不高，所以我們就將重點放在參展的台灣和國外廠商上，為各位擇要介紹

智冠 ▸ 以民族主義為號召

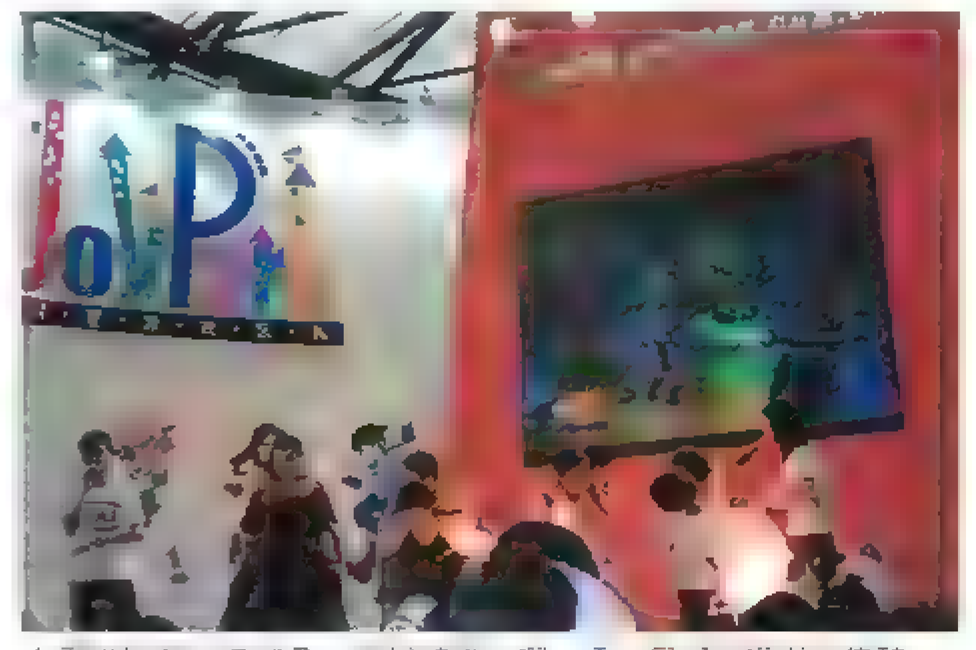
鑑於中國玩家對遊戲選擇懷有強烈愛國情操，智冠不僅挑展覽首日讓《三國群英傳 ONLINE》在玩家面前初次亮相。同時，還舉辦一場聲勢浩大的「支持民族網遊　萬人簽名盛典」活動，希望藉此喚起大家的民族情感，支持這款以中國歷史為背景、以三國人物為題材的網路遊戲。



[illegible]

大宇 ▸ 主打《軒轅 II 飛天歷險》

從大宇的展場設計，就能看出他們的宣傳重點擺在《軒轅 II 飛天歷險》。舞台上進行的活動是請觀眾比賽看誰能背人撐最久，優勝者可獲得主持人手上的「飛噗噗」。不知道獎品有無暗諷參賽者的意味，總之這活動讓」羊兒啞口無言。



[illegible]

遊戲橘子 ▸ 主題劇院播放《EQ2東方版》

為與今年來勢洶洶的線上遊戲鉅作《魔獸世界》爭逐市場大餅，遊戲橘子特別搭建主題劇院播放《無盡的任務2東方版》宣傳片，展示這款歐美風格遊戲被「東方化」的過程，包含人物造型如何褪去歐美味道，逐步轉化成東方神韻的帥哥美女等等。



‧遊戲橘子好像老愛玩這套把戲，[illegible]來搞神秘的伎倆

天晴數碼 ▸ 期望《魔域》也能《征服》玩家

在台灣設有分公司的天晴數碼，以上線中的《征服》為主，即將公開測試的《魔域》為輔，作為此次展覽內容。《魔域》是款強調可同時培養、召喚三隻幻獸與玩家角色共同出去群毆的遊戲，未來也會在台灣發行上市，但會否如《征服》一樣採取免費形式，則尚待觀察。

EA ▸ 宣示以手機遊戲進軍中國市場



看到中國手機市場的龐大及手機遊戲市場的成長潛力，EA全球發行業務副總裁Erick Hachenburg宣佈將有計畫地把旗下眾多著名遊戲的手機版引入中國，首批登陸者將包括《The Sims 2》、《Tiger Woods PGA TOUR 2006》、《FIFA 06》等。

‧[illegible]《模擬市民》和[illegible]

Sony ▸ 展示近期發行遊戲

向來以高質感取勝的Sony，這次攤位簡單樸素，主打《跑車浪漫旅4》，現場還提供有整組的賽車套件供玩家嘗試。另一方面，甫發行不久的《抓猴啦3》也吸引不少玩家趨前試玩。

UbiSoft ▸《英雄無敵V》暖場為哪樁？

相較於上述幾家廠商的攤位，Ubisoft明顯小得多，連帶地也讓人感覺冷清不少。剛與天晴數碼簽約合作開發《英雄無敵Online》的他們，展示的是預計在2006年初才發行的《魔法門之英雄無敵V》，這展出究竟是為《英雄無敵Online》或China Joy暖場，似乎頗值得玩味！

Webzen ▸《一騎當千》即將發行



預訂今年第三季發行的《SUN》(中譯：一騎當千)，很自然成為網禪這次展覽中的主角。舞台活動中大量放送的T shirt，成為參觀者的競逐品。

‧Webzen的T shirt讓許多參觀者為[illegible]

參訪心得

據悉，中國官方有意將China Joy打造成繼美國E3和日本TGS後的全球第三大遊戲展，但筆者這趟參觀下來，認為就招商情況與軟硬體規劃來說，這個展覽存在著很多必須提昇的空間，目前充其量只能說是「分貝比高、提袋比大、Show Girl比多」的展覽。首先，這次參展的廠商有七、八成為中國當地遊戲業者，很顯然國際化程度不足。其次，大會工作人員的辦展經驗和素質都待加強，譬如：媒體參觀證居然準備不足，並且不懂變通，還要媒體建議他們以參展廠商證來替代，即為一例。最後，參展廠商在攤位舞台的設計、現場活動的規劃和文宣用品的製作等方面，也還有諸多要向國際企業學習的地方。但是，以上海新國際博覽中心的規模和硬體設施而言，China Joy確實有成為第三大展覽會場的條件。再者，由於中國當局對遊戲產業的重視與支持，我們彷彿預見當年韓國遊戲產業成長歷程的翻版——先是遊戲原創性不足、製作水準欠佳，然後在政府全力挺、財團資金挹注和人民愛國心驅使下，終能在國際遊戲市場佔有舉足輕重的地位。雖然，中國遊戲業界還需要一番努力，可是以韓國當例子來看，這段時間或許並不會太長，中國遊戲大舉入侵台灣就在指日的將來！



《風色幻想4》 遊戲售價 780元



WAP RO仙境傳說 夏日同樂會



RO粉絲們！！手拉手一同來參加WAP RO仙境傳說
跟好朋友一起拿虛寶贈品喔^^

活動一

1. 活動期間：即日起至94/8/31止
2. 活動辦法：凡於活動期間內加入RO仙境傳說WAP服務會員，不用抽獎馬上送見面好禮「小遊戲金幣1000點」，還有機會抽中超口愛波利系列贈品。

◆新人獎：波利系列抱枕及波利香香て(30名)

活動二

1. 活動辦法：凡於活動期間內在RO wap討論版發起主題或回覆，即可參加虛擬寶物及週邊好禮抽獎—

虛擬寶物：懶洋洋的貓、巨大的金鈴鐺、荒野之帽、尖角髮圈、黃金冠冕、上弦月髮夾、魔術師帽、時尚太陽眼鏡、遮陽帽、黑貓耳朵、狐狸假面、寢睡帽(共12名)

週邊贈品：RO手機繩、RO轉瓶圈、RO小夜燈、女商人公仔、男巫師公仔、磁鐵留言版(共180名)

2. 大聲公獎：活動期間內累計留言次數最多者前5名即可獲得「大聲公獎」

◎大聲公第一名：天使波利抱枕、波利香香て、馬口鐵CD盒、女商人公仔、RO資料夾

◎大聲公第二名：桃紅波利抱枕、男巫師公仔、RO保溫瓶、RO資料夾

◎大聲公第三、四、五名：磁鐵留言版、女商人公仔、RO筆記本、RO資料夾

備註 名表取僅前五名 共30個名額

活動三

歡樂開台慶

為慶祝RO-WAP在台哥大、和信、亞太成功開台狂歡慶，只要您在活動期間內加入台哥大、和信、亞太成為wap仙境傳說會員，就有機會得到「遊戲金幣」(共10名)

WAP手機上網方式

中華電信用戶	emome手機網→emome→電玩大廳→ＲＯ仙境傳說
遠傳電信用戶	遠傳行動網→行動選單→遠傳遊戲台→電玩好手→ＲＯ仙境傳說
台灣大哥大用戶	catch→遊戲樂園→RO仙境傳說
和信電信用戶	i-mode特區→i-mode生活選單→電玩→WEB GAME(更多)→RO仙境傳說
亞太電信用戶	進入Qma主選單→遊戲天堂→線上遊戲→RO仙境傳說
大眾電信用戶	拇指情報網址：@sw/ro/ 拇指情報→遊戲樂園→仙境傳說

備註：本服務月租費50元，使用服務前，請先向系統業者開通GPRS上網功能

贈獎注意事項

1. 活動得獎者名單及領獎事宜將活動結束後公佈於RO官網、仙境傳說WAP服務，請密切注意活動公告。
2. 活動期間內用戶退租者，將取消其領獎資格。
3. 領獎期間內若未來領取者自動取消其得獎資格。
4. 所有獎品不可兌換成現金。

GRAVITY emome catch FHS

活動得獎公告

活動得獎者名單及領獎事宜將於9月15日公佈於RO官網、仙境傳說WAP服務，請密切注意活動公告。





暑假大FUN送
北斗七星 福惠玩家
智冠單機七福星暑期補玩計劃
等你來拆拆！
驚喜小禮物
暑假大FUN送
北斗七星 福惠玩家
智冠單機七福星暑期補玩計劃
就送七星福袋哦！
凡購買貼有
本活動貼紙的單機遊戲，
就送七星福袋哦！
數量有限，送完為止，請立刻購買！
智冠科技股份有限公司
http://www.soft-world.com
活動地點請上智遊網查詢 智遊網www.free-card.com.tw

封面祭

當讀者看到手中這本軟世的時候，應該也可以在市面上看到《風色幻想4－聖戰的終焉》的蹤跡吧！經過連續幾期的報導，玩家對於風色幻想4(已下簡稱風4)也有一定程度的認識，倘若還有些玩家還不太瞭解的話，那麼就不能錯過本期的風色幻想4封面祭報導，這一次的風色幻想4封面祭報導將為您深入介紹遊戲裡的祕密場景，更有精選的CG畫面哦！

風色幻想4 聖戰的終焉

COVER STORY

GAME INFO

製作開發	弘煜科技
代理發行	弘煜科技
發行日期	已上市
遊戲類型	戰略角色扮演
遊戲售價	760元
語言版本	中文
適用平台	WIN 98 [illegible] ME [illegible]

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU	P3 [illegible]
記憶體	256MB以上
硬碟	[illegible]MB以上
顯示卡	DirectX相容之顯示卡
光碟機	4倍速以上
音效卡	支援DX8.[illegible]之音效卡
操作	滑鼠
網址	http://www.[illegible]



在妮依初次執行任務的時候，將會在這裡與風III出現過的角色相遇喔～

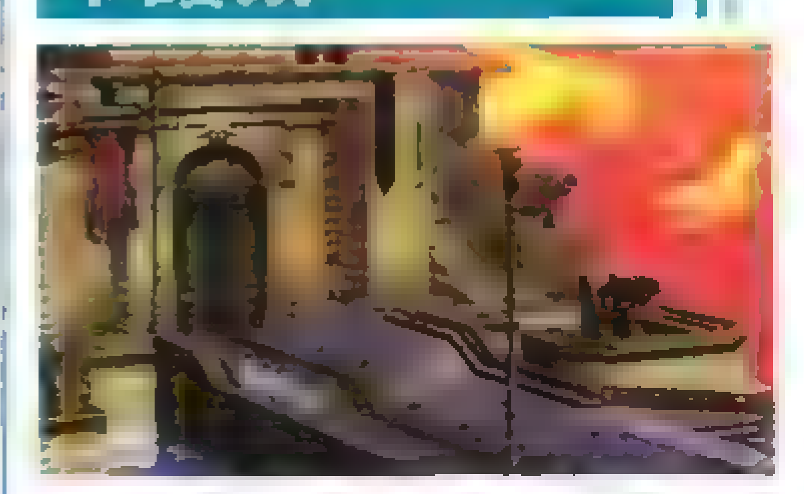


風4除了輕鬆歡樂的劇情外，當然還有令人動容的精采故事！

從未見過戰場和城鎮 新場景大公開！

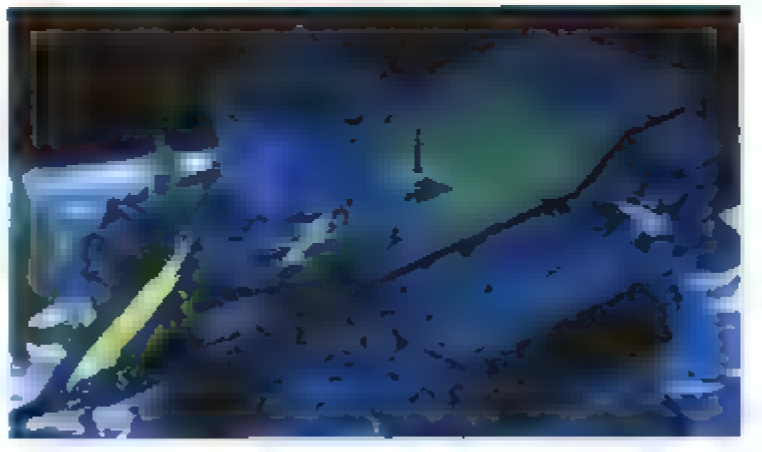
《幻想－國誌貳》的敵我雙方行動是完全即時的，有效的縮短及加既然號稱「魔導聖戰最終章節」，當然這一次的場景不單單只是原先的那些城鎮以及戰場，在《風4》的世界觀可是增加了不少全新的戰場、城鎮，就連一些舊的場景也有做些改變喔～以下就公開一些遊戲的新場景畫面給各位讀者嚐鮮吧！

卡諾城



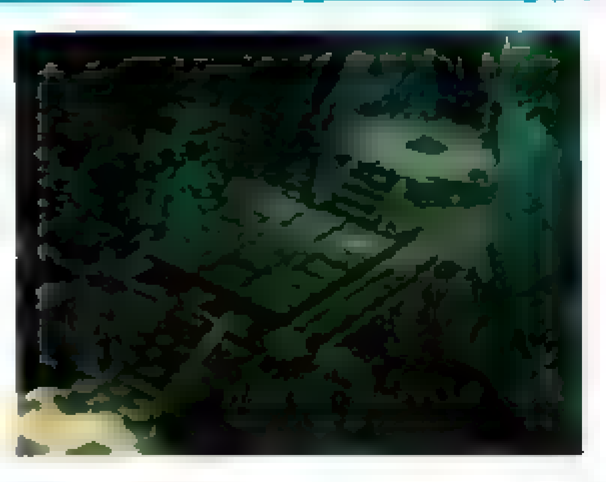
聖鏇聯合公國四大領地中的卡諾領，其領主卡諾王一直覬覦著鄰近的聖雅里昂領地，一直想找機會吞掉這塊肥美的鮮肉。而在之前所爆發的冰與火的戰爭中聖亞李昂的公子西撒．赤紅．聖亞里昂，在大戰中背叛了聖鏇聯合，並反而幫助夸夜對抗聖焰。而聖亞里昂的領主－雷歐哈特更因討伐西撒，不敵而亡，這更為卡諾侵攻聖亞里昂添加了一個好的藉口，於是卡諾領就抓住了這個難得的機會，對聖亞里昂發動了討伐逆賊的侵攻…。

星海之道



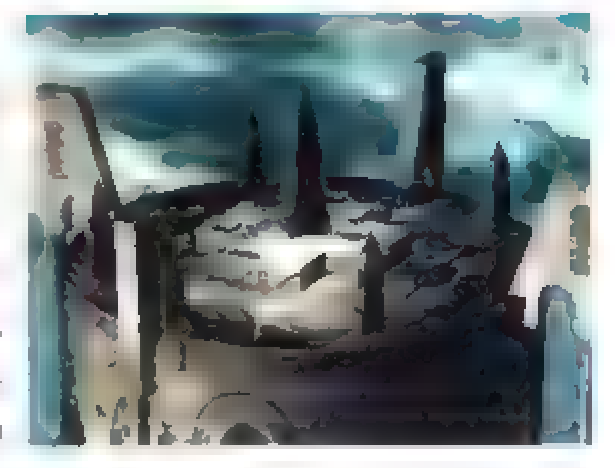
唯一可以通往不沉之月的星之道路，在這無空氣、無水、無光的環境，修伊等人將要如何生存呢？又他們為何要來到這裡，是為了哪些目的呢？

龍之墓塚外



位於布朗西斯西方，瑟依歐樹海深處的龍之墓塚，這裡本是石之精靈所活動的地方，而在先前的原罪徽章－御獸事件之後，混亂的波動便影響了這裡的石之精靈們。而這也造成了多起的據實精靈襲擊過往旅人的事件…。然而，除了巨石精靈之外，在這瑟伊歐樹海棲息的，似乎還有一支不知名的神秘種族也在此活動。在序章中，修伊與妮依等人，會為了淨化黑羽龍之魂而來到此地，在這裡，她們將會遭遇些什麼樣的事件呢？

守族聖地－歸雁塔



位於極北之地的夜鶯族聖地－歸雁塔，同時也是當世之中最高、歷史最悠久的石塔，亦是空之島所屬的遺跡，與凱琳、雪拉兩人的關係相當地密切。根據製作小組的透露指出，這裡所發生的事件將會是影響遊戲結局的重大事件呢！

河上要塞－迪艾



位於潔拿魯與布朗西斯交界的迪艾河畔上，屬布朗西斯的河上要塞－迪艾城，兩國之間以此為界已和平相處了數十年，但在潔拿魯的狂王即位後，這個和平關係卻即將被打碎…，到底潔拿魯新王是在打何算盤，又為何也要打破二國長久以來的和平關係，侵攻布朗西斯呢？

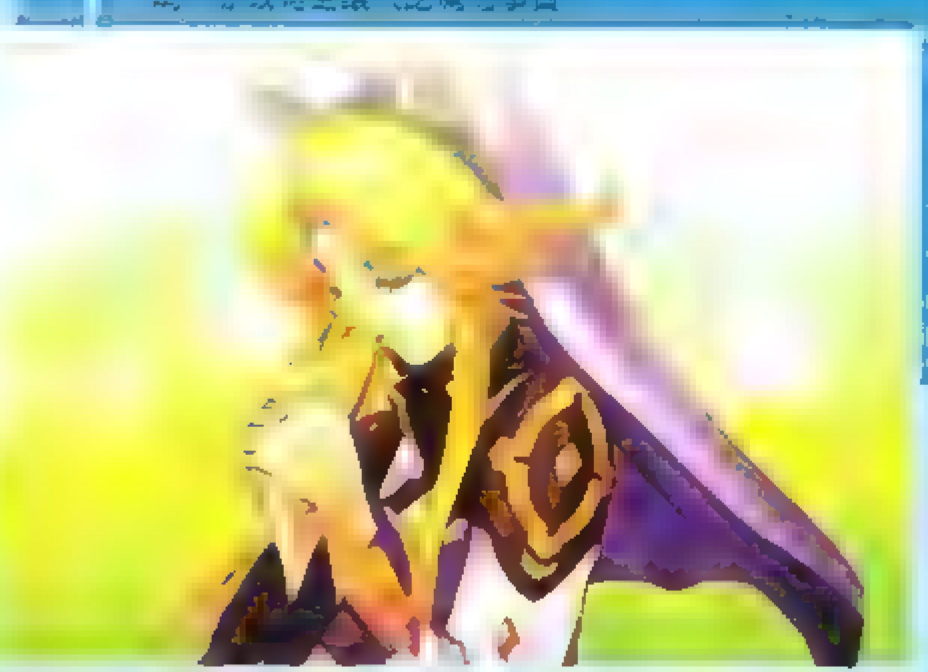
風色幻想4

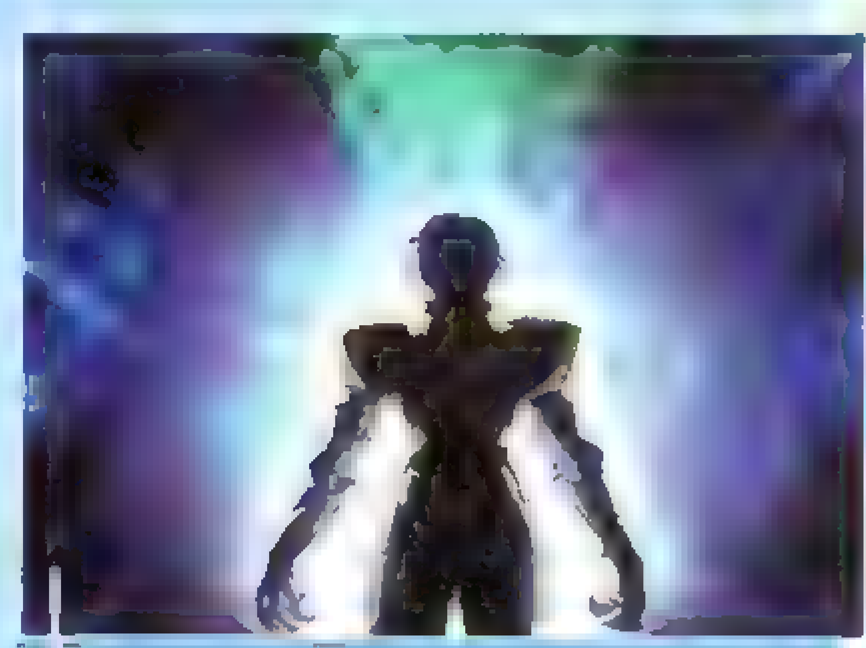
精選 遊戲CG大曝光



含著淚眼而微笑著的妮欧，遊戲中佔有舉足輕重戲份的她，究竟發生了甚麼事？？而那眼淚所代表的會是欣慰、還是喜極而泣？或是說不出口的強顏歡笑？

[illegible]，難道在故事中有人發生什麼事情嗎？[illegible]





沐浴在耀煌火燄中的西撒，為何只有英雄王的子嗣才能繼承的輝煌之劍會在他身上產生如此巨大的反應呢？難道西撒的真實身份會是英雄王的子嗣！既是這樣的話，風色幻想的另一個男主角一墨斯又該如何面對這讓人驚愕的真相呢！



[illegible]



B貓

貓是由玩家轉職成遊戲工作者的，而風四也是貓所接觸的第一個案子(想當初貓就玩了風1之後就迷上了遊戲～還曾經發願過要當遊戲工作者呢～。)現在想想還真有頗多感觸的(茶＋仙貝)。不過在製作後期，貓也見識到什麼叫爆肝修羅場了(汗～汗～)最後做完回家後貓趴了十幾個小時…。

後話 還有大家一定多多使用羈絆攻擊啊！這可是貓花了無數個夜晚，灑盡了無數的血淚編出來的啊～所以，大家一定要多放幾次來看看啊啊啊～～。

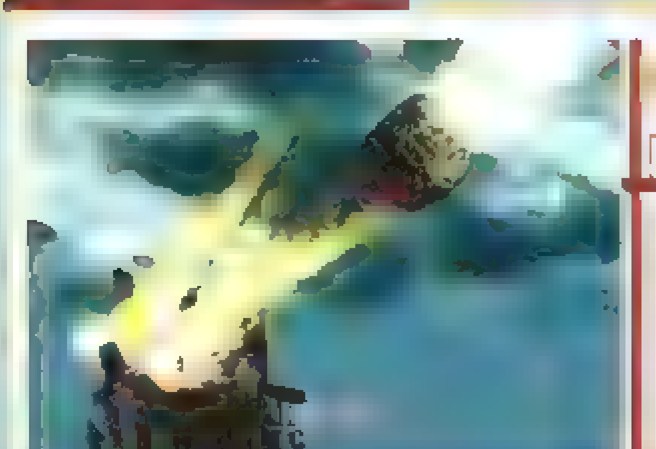
COVER STORY

新舊技能大破解



原先三代存在的技能在風四也有不同的演出喔！

OLD 舊技能



殞石爆擊

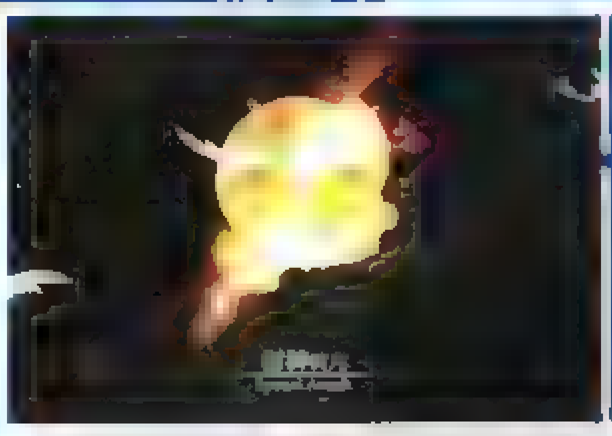
地系術法的最上層魔法，能呼喚天外的殞石爆擊範圍內所有敵人。



淒煌光臨彈

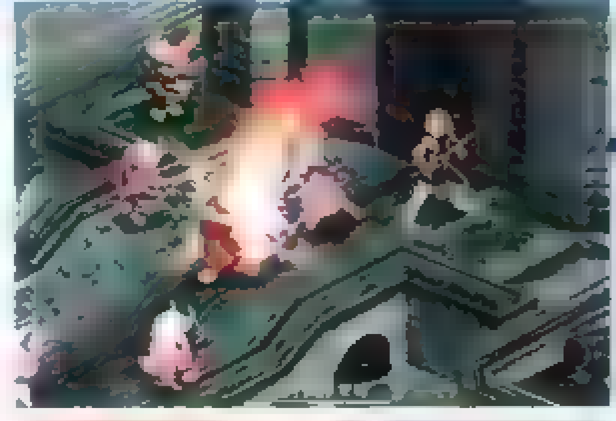
當一切寬容與勸伏已無法斷除邪惡，那麼祭司的所有善良與信念將轉換為最鋒利的芒刃，燒毀一切的罪惡之絲。

NEW 新技能



封神冥月

釋放出體內最大的魔力，具有斬斷月亮的可怕上乘魔技。



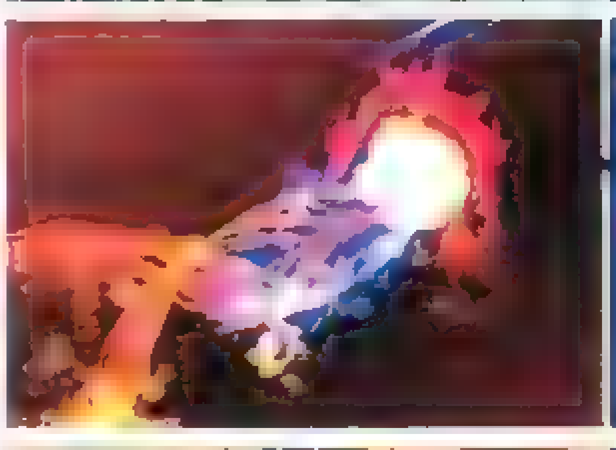
劍舞・星耀

藉由星星的力量賦予在刃刃上，再給予敵人痛恨的一擊。



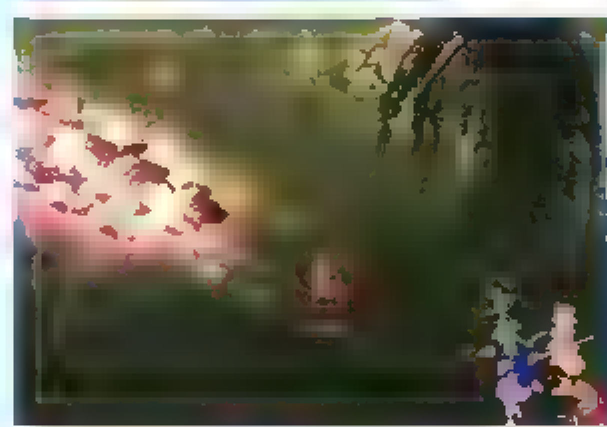
裁之刃・滅

超越世上一切魔法的奧義魔法，其威力足以摧毀所有的魔法生物。



煉獄修羅破軍槍

藉由火燄與龍神的雙重加持，對單一目標進行火屬性的爆裂傷害。



無痕

發揮自身的速度極限，以精湛的刀法於一瞬間擊殺直線上的敵人。



光之颱風

將星耀之光幻化成流動於體外的氣流，接著再給予敵人痛快的迴旋攻擊。



DP

說到風色秘辛，最有印象的應該還是人物的部分吧！這次因為時間與上一代相隔了大約2~3年的時間，所以幾乎每個角色再次繪製時都有些年齡稍稍往上提，所以人物都有比較成熟的感覺，再者關於人物的表情演出方面，因為登場人物眾多，真有畫到……，每種手畫到斷掉了也畫不完的感覺，全數完成時……。



後話

惡魔貓　記得還有燦夜跟映舞篇的人物喔！

DP　！！！……



必殺兔

這次風四大概是本人目前製作過的風色系列中完成度最高的一款。雖然某些細節似乎還有一點有待加強的感覺，但已是我們製作小組這段日子以來盡全力所完成的作品。回想從一代製作至今，每一次製作風色系列的遊戲時總是有許多無法言喻的感覺，一方面感受著玩家對我們遊戲的愛戴，但另一方面卻也背負著那得作下一款風色更好的壓力……，希望風色之相系列以後能不負玩家的期待，繼續帶給支持我們的各位玩家屬於遊戲的快樂



封面祭

■責任編輯 富哥 塔比犬兒 ■責任美編 Miko

幻想三國誌貳

大家期待已久的「幻想三國誌貳」終於上市囉！若你還不知道這是款什麼樣的遊戲就落伍了喔；不過也許還是有人對這款遊戲一知半解吧，為了服務廣大的讀者們，在遊戲上市的同時，我們將再做一次深入的報導，玩家想當這遊戲達人的話，就先來做個功課吧！在之前推出的「幻想三國誌貳」體驗版中，玩家們都已接觸遊戲主角「慕歌」身處夢幻般的夢境描述，也就是上古傳說中黃帝的空中花園「懸圃」的真實樣貌小揭露；「懸圃」在遊戲中可是有著舉足輕重的全面影響力，甚至能影響最終劇情的發展，這項新遊戲特色其中究竟有什麼玄機，可要讓玩家多多注意囉；而且本期還會介紹多款可愛的化印獸給大家認識，只要更進一步的了解牠們，相信大家更會被牠們俏皮的模樣吸引的！

GAME INFO

製作開發	宇峻奧汀
代理發行	智冠
發行日期	已上市
遊戲類型	角色扮演
遊戲售價	790元
語言版本	中文
適用平台	WIN 98/2000/Me/XP

SYSTEM REQUIREMENTS

CPU	P3-500
記憶體	128MB以上
硬 碟	1.5GB以上空間
顯示卡	支援DirectX之3D顯示卡
光碟機	4倍速以上
音效卡	DirectX相容音效卡
操 作	滑鼠、鍵盤、搖桿
網 址	www.uj.com.tw/modules/news

COVER STORY

帝苑系統 深入全記錄

帝苑的三大元素 七巧花、化神樹、龍樞寶樹



玩家們只要在戰鬥外的時間按壓G鍵，可以自由往返於帝苑與現實世界之中，而這項穿梭兩大時空的能力，讓主人公楚歌得以將收集獲得的各式兵器靈藥轉化為培養帝苑茁壯升級的靈氣，進而習得不傳世的神技和取得能力強大的晶魄。



楚歌在遊戲初始的夢境中奇遇黃帝和英招後，便得到黃帝賦予進入帝苑的能力。

七巧花



七巧花能吸納天地萬物，將世間一切物品轉化為當原始純粹的能量型態「靈氣」。自從有了七巧花，玩家們身上淘汰下來的武器裝備和過期藥品都可以藉由七巧花回收轉化為「靈氣」而隨著遊戲進行取得物品的稀有度和價值不同，當然能夠產生的靈氣也就越可觀，要完整啟動帝苑的潛能，屆時可要好好掏出全身上下法寶，當掉褲子也要狂分解一番呀~

化神樹

化神樹具有強大的「轉化」、「具現」、「生成」三大能力，可以稱為是帝苑系統的核心中樞。



開發武學技能

轉化

透過靈氣值的累積，化神樹能以「轉化」提升自身的智能，而發展出更強的功用、並能開發絕世的武學技能。

開發武學技能

轉化項目	功能類型	說明
晶魂書	帝苑成長	使化神樹具備生成晶魂能力，賦予裝備額外強大屬性功能
醫之書	帝苑成長	使化神樹具備具現醫藥的能力
英招祈禱之書	帝苑成長	讓英招管理帝苑的祈禱文
龍樞甦醒之書	帝苑成長	使掌管化神的龍樞寶樹甦醒的天書
三格晶魂旋轉書	晶魂運用	解開三格晶魂的旋轉功能，讓晶魂使用更方便有效
陣書・奇陣	陣形習得	記載陣術・黃泉之陣，不顧一切的使隊伍的攻擊威力暴增。
陣術・辟邪	陣形習得	記載著陣術・辟邪陣，提高隊伍異常狀態的抵抗能力及法術抵抗。
燕翼秘傳	武學習得	記載著天若宮的武學秘傳 燕翼。
破天氣訣	武學習得	記載著司徒家失傳的氣法 破天氣法。
落頭之書	支援召喚	記載著武學・落頭快來 蠻兒可學習，召喚落頭前來支援。



生成

此功能可將平凡的兵器轉化為具有靈氣附著、產生具有增加裝備武器額外附加屬性的晶魄。

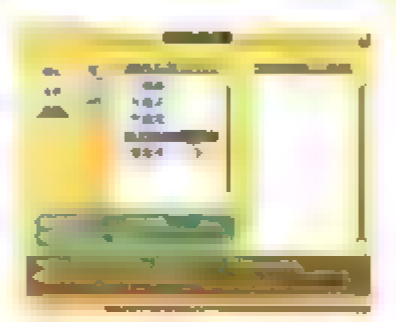

▲生成裝備、晶魄

■生成功能

能力名稱	能力說明
兵加持	使化神樹具備武器靈氣加持能力
胄加持	使化神樹具備衣胄靈氣加持能力。
帽加持	使化神樹具備帽盔靈氣加持能力
靴加持	使化神樹具備靴子靈氣加持能力。
飾加持	使化神樹具備飾品靈氣加持能力
晶魄生成	使化神樹具備產生晶魄的能力。

具現

此功能賦予玩家產生自行恢復性藥品與永久增加屬性靈丹的能力，不玩這項功能，遊戲玩起來雖事小，等於沒玩過《幻三II》糗了可就事大了。

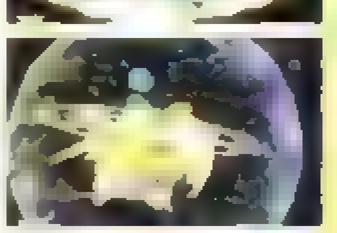

▲具現藥物

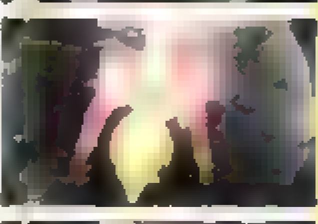
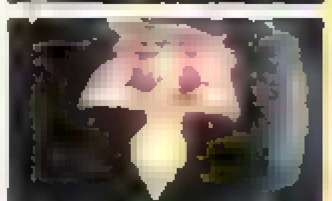
■具現功能

具現效果	能力說明
醫療	產生從一般醫療、返生、和解除各種異常狀態的消耗性藥品
投擲兵器	創造具有強大破壞力和附加攻擊效果的投擲暗器
仙丹	生成極致的靈藥，具有永久提昇屬性的效力。
玄物	謎樣的具現能力！！難道是通往傳說中神秘境地的線索？？

龍樞寶樹

龍樞寶樹的能力，在於提升化印獸的技能，對於遊戲關卡的突破具有絕對的重要地位。而在遊戲中化印獸的進化，也將隨著修煉技能的趨向，透過龍樞寶樹的作用產生截然不同的仙魔兩系特異進化路線與能力（不過同樣的是外型都還是十分精緻，其實亦仙亦魔的設定圖畫得頗為可愛，相當有幻想三國誌向來的美術品質）。化印獸們未進化前的「原形」，玩家們在體驗版中，只能一瞥到「荷葉童子青凜」的出場，這次介紹中當然也要蒐密一下，揭開在帝苑中成長的化印獸們的相關資料囉～



▲化印獸進化

荷葉童子・青凜

吸收日月精華，在朝露中出生的荷葉童子，因為居住環境遭到人類破壞，被迫時常遷居，對人類不能諒解。對蠻兒一見鍾情，立誓要蠻兒作自己的新娘。

技能	效果	技能說明
破空之眼	被動	能看見隱藏寶物
春之淚	主動	發動水系攻擊敵人。
春風之網	主動	使敵人速度下降。
春風之刃	主動	鼓動春風，[illegible]攻擊敵人
春風萬里	主動	恢復我方全體的體力。

魚精・桔羅

濠湖水路為其孕育之地，雖擁有比其他精怪更高強的法力，卻因為個性害羞膽怯而被欺負，直到遇到蠻兒，才下定決心改變他原有的生活。

技能	效果	技能說明
游泳	被動	能渡過水的阻隔地帶。
冰結	主動	凝結冰氣，攻擊單一敵人
連沫	主動	發動水沫，連續攻擊單一敵人。
寒霜	主動	範圍攻擊，以冷冽的冰氣攻擊敵人。
桔羅之肉	主動	將自身的肉施予同伴食用，回復真氣。

貓妖・玄刁

擁有靈活身體的貓妖玄刁，除了來去無影之外，第三隻手也是他拿手絕活與生存的本事。個性勢利，喜愛收藏人類珍品，危急時裝傻功夫一流，與愛心馬車團似乎有著不淺的淵源。

技能	效果	技能說明
跳躍	被動	能夠跳躍至更高或平常到不了的地方
第三隻手	主動	[illegible]
貓爪棒擊	主動	使用手上的玄刁貓爪棒，對敵人的頭部進行大力的敲擊。
[illegible]	主動	[illegible]彈擊，結合爪子，[illegible]攻擊
早日往生	主動	展現慈悲的力量，對敵進行致命的攻擊使其早日歸天

金翅鳥・織錦

體態優美，雅麗自負，似乎懂得許多不為人知的事情，卻從來未開口說話。原以保護獸帝為己志，後獸帝將其贈予靜歌，織錦也似對靜歌頗有好感而從此跟隨在身邊。

技能	效果	技能說明
飛行	被動	能通過高空的阻隔區域
落雷	主動	呼喚落雷攻擊敵人。
如雪之光	主動	回復我方同伴的體力
爆雷咒	主動	呼喚爆雷攻擊敵人
返生之光	主動	使已死亡的同伴復活。

牛精・紫憂

簡稱憂，是由人的憂鬱之氣所形成的精怪。個性陰沉自閉，消極悲觀，偶會自言自語。外貌雖不起眼，卻擁有讓人不可小覷的能力。

技能	效果	技能說明
妖氣之眼	被動	能看見隱藏敵人
妖氣之人	主動	吹出妖氣，於大氣中化妖人攻擊敵人
詛咒之息	主動	吹出詛咒的氣息，在攻擊的同時使敵人中毒。
妖氣彈	主動	將妖氣集中於一起，攻擊敵人。
[illegible]	主動	短時間之內激發身體潛能，加強體力上限。

木石人・阜磊

隱藏在山時樹木間產生的精怪，行動力薄弱、反應遲鈍，身上擁有絕佳的保護色。個性老實溫和除非必要絕對不移動分毫腳步。後因蠻兒的稱讚，而願意與蠻兒同行。

技能	效果	技能說明
礦藏之心	被動	能看見隱藏在各處的礦石類物品
[illegible]	主動	[illegible]攻擊敵人
落石	主動	虛空中幻化落石攻擊敵人
[illegible]	主動	[illegible]攻擊敵人
反彈之壁	主動	施展反彈的咒術，使敵人的攻擊一定機率反彈回去



帝苑的三大資源 陣形、武學、晶魄

帝苑的強大功能不能輕易錯過，相當大的原因，是由於當中暗藏了非常多對戰鬥相當實用陣形、武學和晶魄功能。不過遊戲當然也顧慮到了玩家挑戰性的平衡性考量，所以在選擇這些資源的運用上，就需要好好規劃研究一下，畢竟靈氣是有限的，事前做些功課絕對是只有幫助的啦～

■陣形簡介

陣形名稱	使用者	效果說明
陣書 八卦	楚歌	陣術 八卦陣，以八卦方位增加不同的能力
陣書 風牙	韓靖	陣術 風牙陣，增快攻擊速度及威力
陣書 背水	夏侯翎	陣術 背水陣，不顧一切的大幅提高隊伍的攻擊威力
陣書 仙羅	杜晏	陣術 仙羅法陣，提高法術攻擊威力，降低物理性攻擊威力
陣書 金鋼	杜晏	陣術 金鋼法陣，提高物理性攻擊威力，降低法術攻擊威力
陣書 奇煙	海棠	陣術 奇煙陣，使敵人不容易命中我方
陣書 奇陣	夏侯翎	陣術 黃泉之陣，不顧一切的使隊伍的攻擊威力暴增



不同的陣型有不能的效果與威力

■晶魄介紹

晶魄名稱	效果說明
諸惡之魂	鑲嵌後10%機率反彈敵方攻擊
魍魎之魂	鑲嵌後提高30%速度
馬面之魂	鑲嵌後減少15%傷害
連坐妖魄	鑲嵌後普通攻擊範圍變更為五格一列。
戰魄・月影	鑲嵌後攻擊次數提高3次
戰神之魄	鑲嵌後普通攻擊化為全體攻擊
連擊妖魄	鑲嵌後有普通攻擊50%的機率追加1次攻擊
憤怒妖魄	鑲嵌後提高招式威力40%



一代好評的晶魄系統，這次續作仍然以打怪取得為晶魄獲得的主要方式，不過要讓晶魄發揮極致的效果，還是得透過帝苑的化神樹生成「旋轉壽」才能真正登峰造極、妙用無窮啊～

■秘笈列表

秘笈名稱	武學類別	使用者	秘笈名稱	武學類別	使用者
長虹貫日劍譜	攻擊技	楚歌	障羅神咒書	輔助技	瑤甄
流星趕月劍譜	攻擊技	楚歌	藥氣之體心訣	輔助技	瑤甄
蔽日千光劍譜	攻擊技	楚歌	喪魂曲譜	攻擊技	海棠
殺劍之意口訣	輔助技	楚歌	邪曲魔風音	攻擊技	海棠
劍意之心卷	輔助技	楚歌、韓靖	斷腸之音	攻擊技	海棠
返魂咒書	醫療技	韓靖	戰神曲譜	輔助技	海棠
心眼劍意心訣	輔助技	韓靖	天仙護體之書	輔助技	杜晏
小鬼之書	召喚技	蜜兒	九天玄冰之卷	攻擊技	杜晏
花妖之書	召喚技	蜜兒	落雷之書	攻擊技	杜晏
羽嬰之書	召喚技	蜜兒	仙體變化心訣	輔助技	杜晏
靈氣之盾心要	輔助技	蜜兒	亂箭之書	攻擊技	夏侯翎
靈氣心法之書	輔助技	蜜兒	開天弓術書	攻擊技	夏侯翎
破凰祕笈	攻擊技	瑤甄	天矢之足	輔助技	夏侯翎
小無相掌精要	攻擊技	瑤甄	帝胄心經	輔助技	夏侯翎



這些無法列舉完的帝苑秘藏的陣形武學，可是無法透過武學修鍊領悟獲得，而是需要以靈氣為代價才能學習，所以更彌足珍貴呢！



轉職進化威力對決
特化系統解除封印
火山荒漠危機四伏
最強魔物狂暴現身
帝國徽章項鍊大放送
活動時間內購買首批進化月卡包
就可以憑全家發票
參加抽獎活動喔！
貝爾托徽章項鍊大放送
活動時間內購買首批進化月卡包
就可以憑7-11或萊爾富
發票參加抽獎活動喔！
聖潔克拉徽章項鍊大放送
活動時間內購買首批進化月卡包
就可以憑OK發票
參加抽獎活動喔
活動時間內到家樂福購買首批
RF蛻變系列專品包
即可獲得刮刮卡一張，
包包有獎喔
及全省各大3C通路均有販售
CCR
遊戲新幹線
技嘉科技
GIGA-BYTE TECHNOLOGY
遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考

RF ONLINE

蛻變

EPISODE1 The Beginning to The New World

我們的愛情 是否註定毀滅的命運?

大戰狂襲、強者進化，
愛？恨？逐漸脫離軌道……

強者限定包



· 使用手冊 1本

59元

限老手使用

巨輪啟動包



· 使用手冊 1本

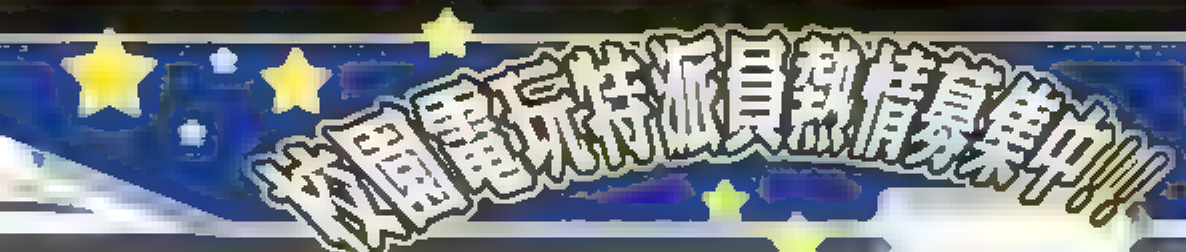
99元

進化月卡包



· 使用手冊 1本

450元



遊戲狂熱分子的天職 伯樂等千里馬來報到!

E-mail vote@gamedreamer.com.tw



RO發燒貨
100%滿載登場
女賢者公仔
女十字軍公仔
生動的臉部表情，極致優雅的流線造型，
並附贈武器盾牌等精巧小配件，
是你不可錯過的收藏珍品！
每款 超值珍藏價 NT$ 599 元
仙境RO伝說
RO RAGNAROK 魔法舖
韓國原裝限量進口RO公仔
即將引爆收藏達人搶購旋風！
★全省萊爾富便利商店及各大電腦商場均有販售！也可以上網直接在智遊網 www.free-card.com 線上訂購喔！

RO限量精品寶盒 8/10繽紛上市

歡樂揹揹包





超值揹揹包

每款 無限嘿皮價 **NT$199** 元

袋袋裝滿~波利香香ㄟ、天波撲滿、月亮天波...等
多樣卡哇伊RO限量商品，
還有150點GF儲值卡，隨機驚喜大放送！

買就送RO開卡點喔！

卡通珍藏包



傳說再起價 **NT$219** 元

超人氣RO卡通版VCD搶先上市+超可愛RO
絕版置物盒大集合，一次滿足你的收藏渴望！
還有150點GF儲值卡隨機送給你！

買就送RO開卡點喔！





GRAVITY

● 以上產品以實物為主，本圖片僅供參考。

■責任編輯 [illegible]
■責任美編 [illegible]



美少女夢工場4



八年漫長的等待 來自魔界的少女即將降臨！

預定上市 2005年夏季

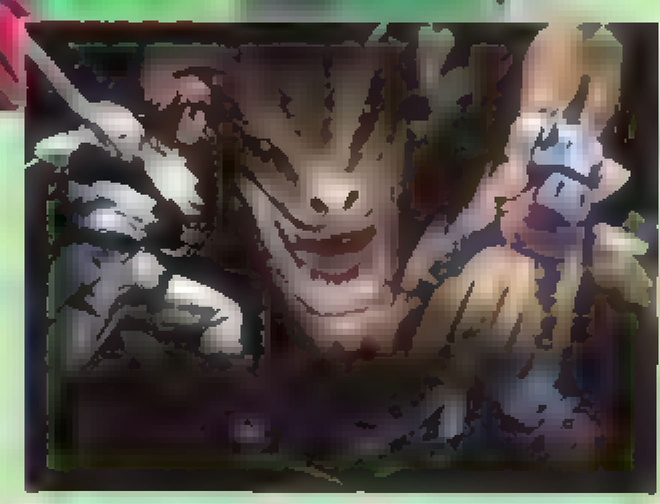
在局勢動盪的世界中萌芽的故事…

在中世紀歐洲風的世界中，人類完成了魔法的發展，
由於魔法造成產業革命的關係，人類的疆域逐漸擴張開來。
以魔王為首的魔族們，由於生存領域受到侵略，慢慢地走向衰退之路。
不過人類的冒險者們對魔族疆域變本加厲侵蝕，讓魔族瀕臨了滅亡的危機
就在十年前，人類侵入魔界某個森林而引起了魔王的震怒，
導致王都被魔族大軍包圍，被逼向滅亡的邊緣。就在那時…
一名勇敢的少女挺身而出阻擋在魔王面前，豁出性命交涉的結果，
魔王將軍隊撤回了，連同那名少女也一起帶走了。滅亡危機被解除後，
國王為了救出那一名少女，提出了高額的金錢以及名譽當作獎賞。
雖然有許多的冒險者挑戰這個任務，不過沒有一個人成功。
身為冒險者的玩家，和其他的冒險者一樣也進入了魔族的疆域。
進入了森林的深處後，一名神秘的女性將自己的女兒託付給了你。
你下定決心要把這個孩子當成親生女兒來撫養，並謝絕了高官爵位，
開始了父女兩人平靜而與世無爭的生活。

▼人類與魔族之間的戰爭不斷…









戲劇式模擬養成遊戲

《美少女夢工場4》是個相當重視劇情的模擬養成遊戲。玩這款遊戲並不單是為了達成多樣的結局，同時是為了享受豐富的遊戲過程，細心培育女兒，陪伴受命運捉弄的她度過這段成長路程。回顧《美少女夢工場》前作之中，都只是單純在家中培育女兒，無論時間過了多久，周遭的世界都不會有變化。而本作就不同了，由於遊戲中充滿了戲劇性，隨著遊戲時間的推進，社會情勢也會漸漸變化。在四代中，女兒同時具有人類以及魔族的血統，波折的身世命運，展開了這個精采的故事。由於父親養育方法的不同，女兒魔族之血或許會覺醒，倒向魔族；又或許反而能成為這混亂局勢中，拯救世界的救世主；也有可能成為一個普通的平民，過著不問戰爭、和平恬淡的生活。她將要面對什麼樣的未來？身為父親的玩家您，可是肩負著教養引導的重責大任。



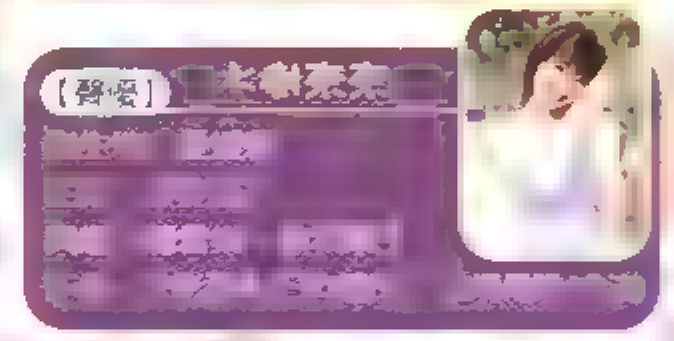
知名聲優為遊戲獻聲

本作請來了日本重量級的聲優為遊戲角色們配音，也許你不知道他們的大名，但是只要是熟知日本動畫的朋友們一定都曾聽過他們的精湛配音。以下為您介紹幾位遊戲中的主要人物及聲優。其他尚有多達50人以上富個性的角色，會於遊戲中陸續登場！

女兒

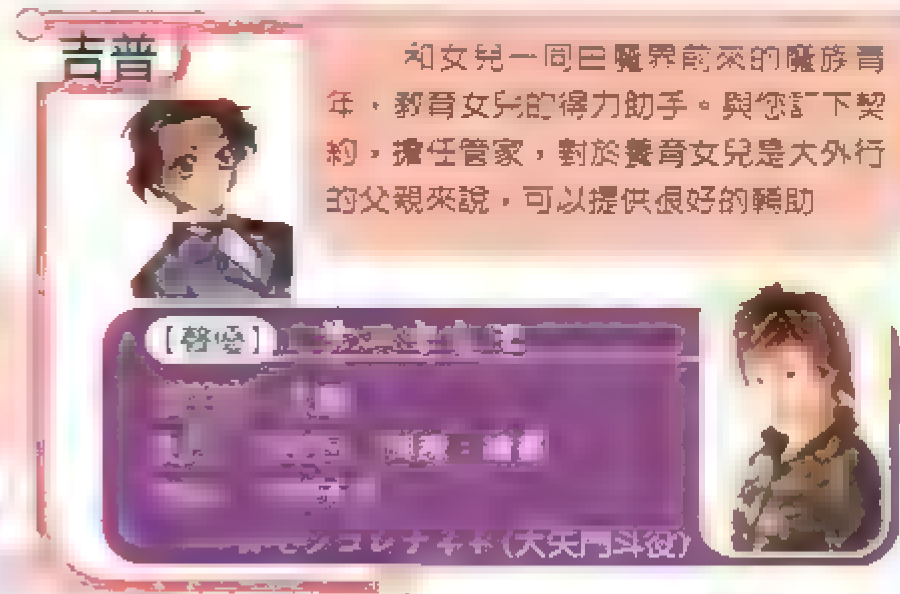


遊戲中的女主角，英雄依莎貝兒託付給您當時十歲的女兒，您收養了她，將她當成親生女兒般照顧。關於她的身世和能力，隱藏著某些秘密



吉普

和女兒一同自魔界前來的魔族青年，教育女兒的得力助手。與您訂下契約，擔任管家，對於養育女兒是大外行的父親來說，可以提供很好的幫助



超首選

SPECIAL FEATURE

★朋友兼競敵

有時候是同伴，有時候是敵手，在女兒成長過程中不可或缺的角色。

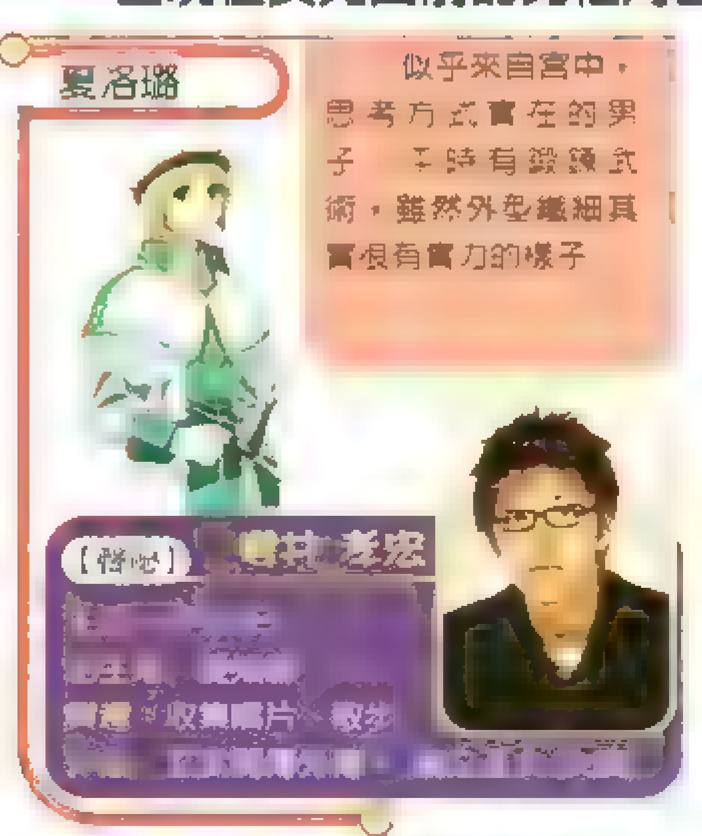






★男性角色

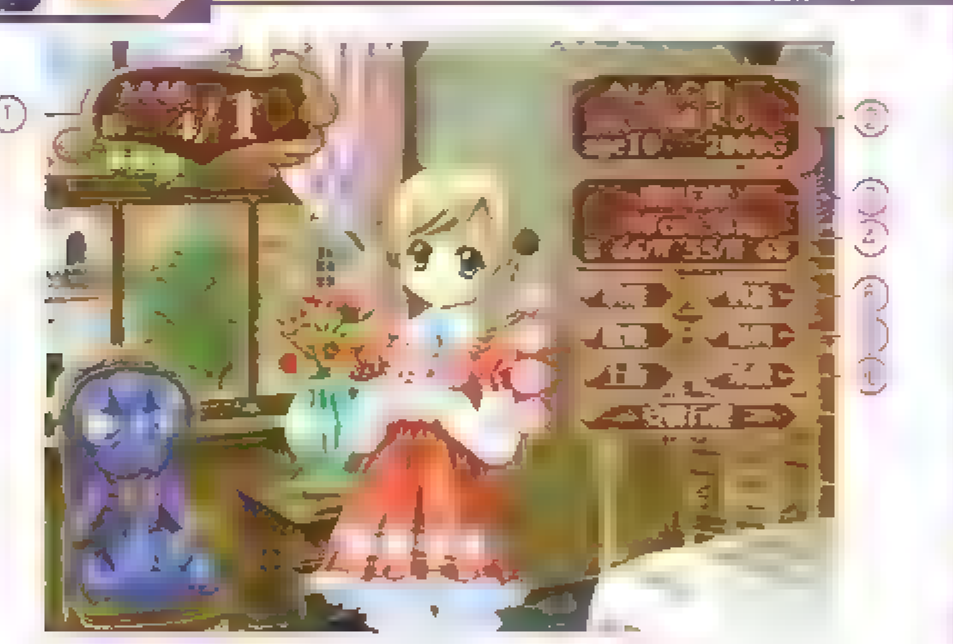
出現在女兒面前的男性角色們，因為和他們的相遇，會讓女兒的命運產生變化。







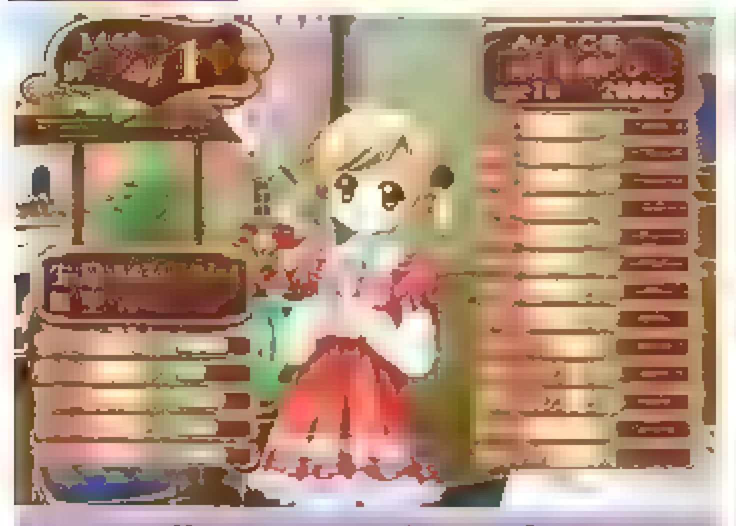
遊戲主畫面詳解



1	月曆	現在的年、月、日與星期幾的表示
2	女兒的簡介	名字、年齡、現在擁有的金錢
3	養育方針	現在實行中的養育方針
4	女兒的身材大小	上段：身高、體重。下段：胸圍、腰圍、臀圍
5	狀態一覽	體力、智力等等，女兒的狀態數值表示
6	和女兒對話	和女兒對話時的指令
7	建議管理	養育方針的調整
8	道具一覽	可以確認目前所擁有的道具與服裝
9	上街	可以去各種店消費
10	系統設定	儲存記錄、讀取進度等的操作
11	安排行程	一個月的行程排定表示



女兒的狀態數值一覽



女兒的能力數值會因為「上課」和「打工」等造成變化，行程執行的成敗、競賽的勝負、身體狀況和心理狀態等等都會造成影響。當女兒十八歲的時候，會進行對所有的數值的評價判定，決定女兒的將來。什麼樣的做法會造成什麼樣的結果？必須適時確認女兒的各項數值，多方考慮來進行遊戲。

體　力：表示身體的健壯度，要是太低的話會很容易生病，也是做粗重工作時所不可欠缺的要素。

智　力：表示頭腦的好壞和對知識的吸收量。做腦力工作時，也會以此為評價基準

魅　力：小時候代表可愛度，成長之後表示對異性的吸引力。

自　尊：自尊心。太少的話會沒有骨氣，太多的話會狂妄無禮

道　德：道德心。要是太少的話會容易變壞。

氣　質：舉止與措詞的優雅狀態。不足的話就會變成粗野的女孩。

感　受：表示心靈的富裕度，數值較高的話，會對許多事物感到有興趣

體　貼：表示同情心、女孩子細心關懷的表現。

知名度：為了讓女兒廣為人知的必要的要素

武術能力：在收穫祭的武術大會中，戰鬥時所必須的數值

魔法能力：在收穫祭的武術大會中，戰鬥時所必須的數值

罪　孽：表示人生中罪業的程度

疲勞度：要是去工作或上課，疲勞度就會上升。此項數值如果太高的話，許多事情會很難辦好，並且會生病

PS 此外，尚有一些數值是隱藏的，會影響結局的走向，請不要忽略任何日常生活的細節。



女兒的變裝秀

一開始，女兒只有一件日常服而已，雖然也……對於女兒的狀況數值也會造成影……

▼洋裝，兒童時期的造型

▼紫色的修道服

▼特殊狀態下女兒的服裝，不良少女的裝束

▲夏天的涼爽服裝

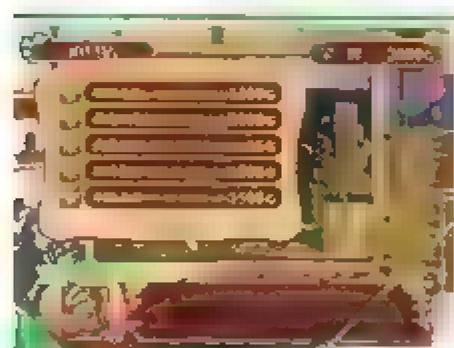
▲洋裝，隨女兒的成長會更換服裝造型

▲旗袍式的武術服



上街及購物

在進行行程安排前，可以到街上開的店去購買東西或用餐等。除了上課打工之外，利用買來的物品可以調整女兒的數值，作為教育的輔助。



道具店：販賣各種對生活上有幫助、提昇數值的物品，同時也收購寶物



洋裝店：在這裡可以購買女兒的服裝。襯托女孩子味道的季節便服、漂亮的洋裝等等，依照需要來添購吧



餐廳：街上最棒的餐廳。新鮮又營養滿點的料理、受女孩子們歡迎的蛋糕，女兒吃了的話疲勞就會馬上消除了吧



教會：到街上的教會向神祈禱、捐獻，可以減低女兒的罪孽值。聖水似乎有抑制魔族化的功能。

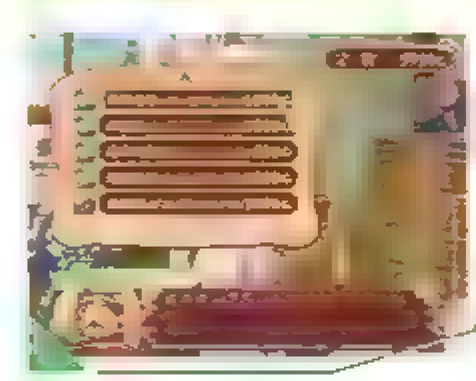
醫院：女兒生病的話可以去這裡看病，雖然醫藥費昂貴，不過可以馬上把病治好，省下療養的時間。



魔界的商店：達成特定條件之後，就可以到魔界的商店購物，裡面有許多珍奇的商品



占卜師：當外出至繁華街時，有一定機會可以至占卜師的店占卜或進行對話，選擇占卜的話可以得到未來可能得到的結局的提示



旅行商人：當經費寬裕的時候，有可能遇到上門推銷的旅行商人。賣的都是一些高價奇怪的物品，仔細考慮後，再決定是要買還是趕走他吧

安排課程與打工行程

安排行程這部分是本遊戲的主體，經由行程的實行，女兒的各項能力數值會產生變化。一個月以十天為單位分成三段，可設定打工、課程、休息三類行程，無論是打工或上課都會造成特定數值上升或下降，好好考慮女兒的狀態來安排預定行程吧。

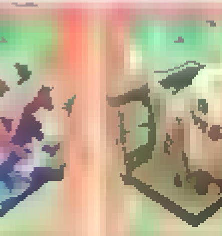


課程

上課是發展才能的捷徑。從像女孩子上的課程到激烈的武術等，有六種課程供選擇，各個課程都會伴隨程度提昇而有初級、中級、高級的等級變化，課程費用也會增加，在同一個課程的不同等級中，影響的能力值項目升降也會有一些差別，能力值只有在成功的時候才會上升，失敗的話，課程費用也不會退還，另外請不要忘了，學費不足的話，當日訓練便會立刻終止。



理論課程： 接受一般教育課程。



武術課程： 透過劍術的修行，鍛鍊身心。

魔法課程： 從基本開始學習具實用性的魔法技術。

藝術課程： 透過以繪畫為主的修行，培養敏銳的感性。

禮儀課程： 學習正式的宮廷禮儀。

舞蹈課程： 可以引出氣質與魅力等的課程。

打工

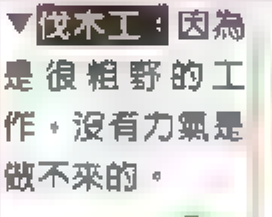
經由勞動工作之後，可以得到金錢和經驗，但疲勞壓力也會伴隨而來。打工全部共有14種職業，隨年齡增長或是特定條件達成，從事的職業種類會慢慢增加。工作失敗的話是領不到錢的，要是表現持續良好的話，也會有額外獎金或好幾階段的調薪。



◀**保姆：** 女兒在和小孩子的互動過程中，也許可以成為溫柔體貼的姊姊



▲**女僕酒店：** 穿著女僕服裝工作的奇異酒店。

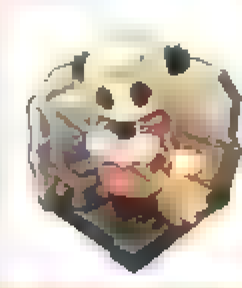


▼**伐木工：** 因為是很粗野的工作，沒有力氣是做不來的。



▼**幫忙家事：** 在自己的家裡幫忙家事，沒有收入。

▲**市場：** 擔任看店的店員，招攬客人、存貨管理等等工作繁忙。



農　　場： 整理田地或是照料家畜的工作

教　　會： 服務性質的工作，會成為道德高的女孩。

餐　　廳： 主要是廚房的輔助與服務生的工作

女　　傭： 在貴族的宅邸中，做日常家務工作。

旅　　館： 負責掃除、清洗以及接待客人的工作。

酒　　店： 要接待各式各樣的客人。女兒能夠成為店裡的招牌女郎嗎？

家庭教師： 在貴族的家中做補習工作，需要足夠的智力才能做得來。

可疑的酒店： 在偏僻小巷裡的酒店做接客的工作。高薪水是魅力所在。

賭　　場： 賭場的服務員或發牌員的工作。薪水也是很高的

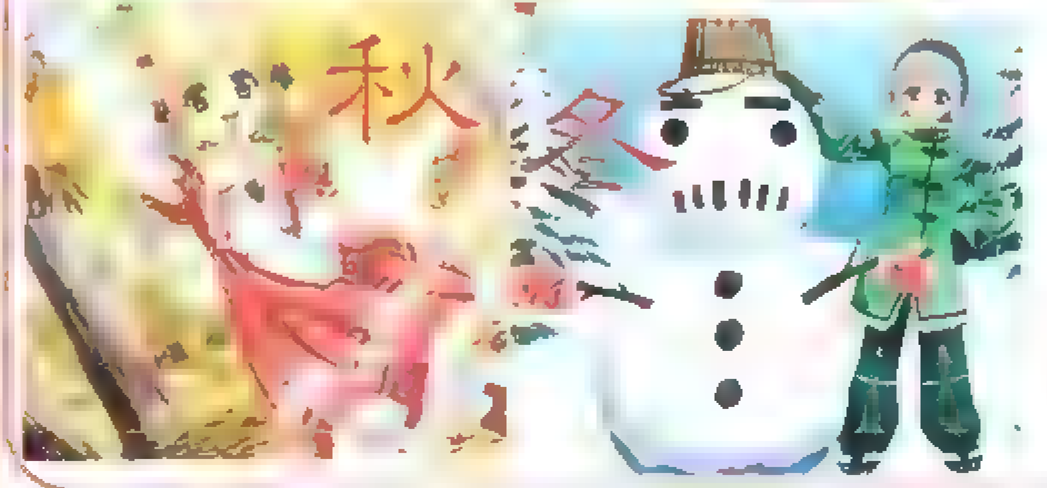
休息

疲累的時候需要休息，因為忙碌而使親子關係疏遠的話，渡假就是最棒的良藥了。偶而出門逛街，和人們接觸，對女兒而言也是相當好的刺激吧！藉由和許多人的相會，女兒的命運或許也會因此改變…。休息按照女兒的狀態有四種項目可選，請好好考慮來進行選擇。

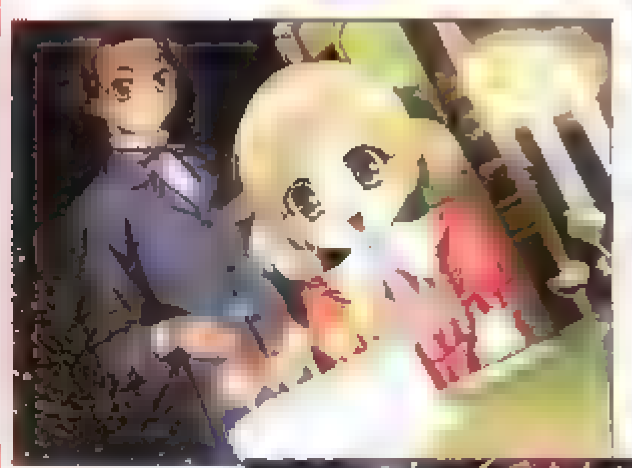
休假： 讓女兒放假，自由進行普通的休息。疲勞恢復的程度還算普通，若是加給零用錢會恢復多一些

渡假： 和女兒兩人出門渡假，共度快樂時光。這也是系列遊戲中的一大重點，依年份季節不同會到不同場所，對於女兒也會有不同的影響效果





在王國一年中有許多例行節慶，例如一月份的建國祭、九月的收穫祭、十二月的聖誕節等。其中最重要的就是九月的收穫祭，會舉國慶祝一整個月。尤其引人注目的是王室主辦的一大活動，如果在這些活動上得到好成績的話，就可以獲得莫大的財富和名聲，值得努力參加。

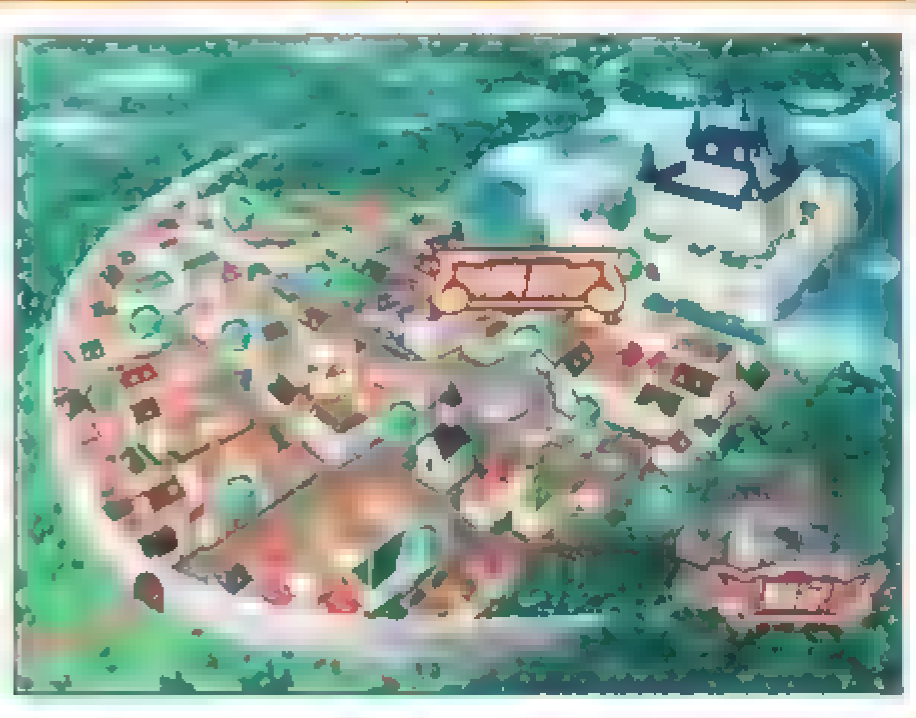


◀**聖誕夜按照慣例是要和親近的人一起過的，一家人一起慶祝吧！**



▶不過當女兒交了好朋友或是異性朋友，就會出門跟他們一起慶祝，有點寂寞的感覺呢。

外出：出門遊街，可以和許多人見面，享受對話的樂趣，藉由和人們的相遇，或許會有意想不到的意外事件發生。



▶王國地圖。父女兩人居住的城鎮。

療養：女兒生病的時候才可以選擇此項，可選擇住院療養，或是在家療養然後由自己照顧。



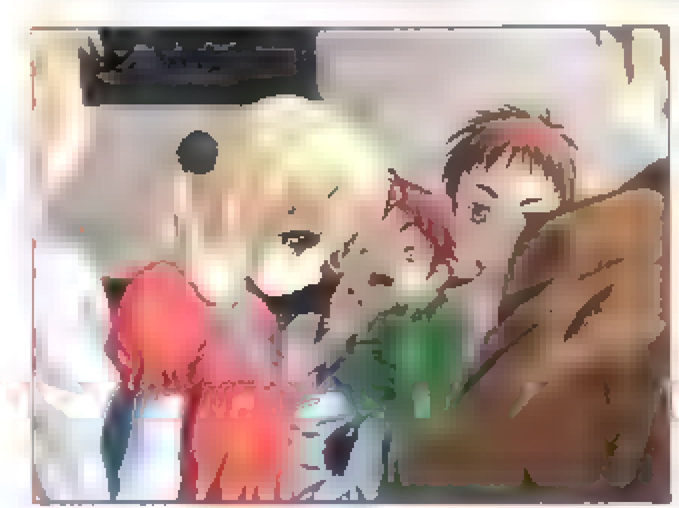
▼女兒休憩療養中

▲女兒生病了，此時完全不能安排上課打工，只能進行療養。



多樣化的事件

本遊戲中有上百種事件，劇情內容非常豐富。除了依據時間、能力數值發生的事件外，還有大半的事件會在外出的時候觸發，只要在適當的時段、滿足了特定條件、到達正確的地點，就有可能引發各種豐富的單一或是連鎖事件，有些事件會開啟新的工作、課程，或是能去之前不能去的場所，有些事件甚至會成為影響女兒未來結局的重要轉捩點。



◀女兒因為沒有媽媽而被壞孩子欺負了。



邁向不同的結局

隨著時光的流逝，這八年對女兒的養育終於畫下休止符，請靜靜看著她走向自己的旅程吧。在本遊戲中，依女兒能力數值等條件的不同，會有數十種不同結局對應。

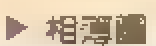






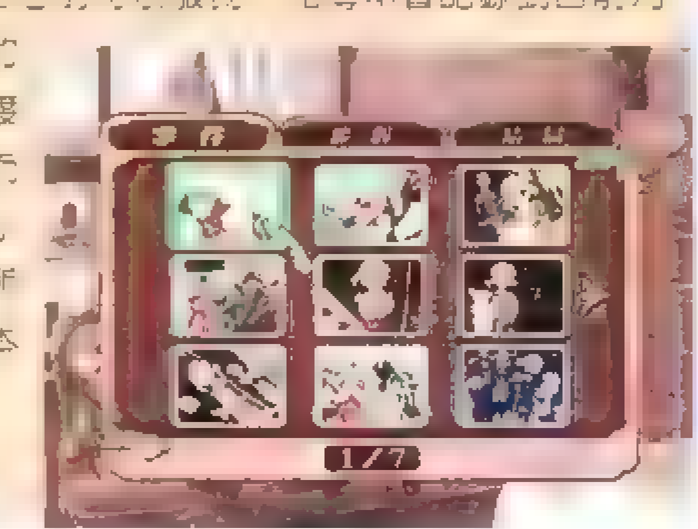






將回憶收進相簿中

這是遊戲中新增的特別服務，相簿中會記錄到目前為止，你在遊戲中所遇到過的事件、要領、結局等三大項，這是令人[illegible]大[illegible]，努力的蒐集所有的畫面一一完成這本相簿吧！

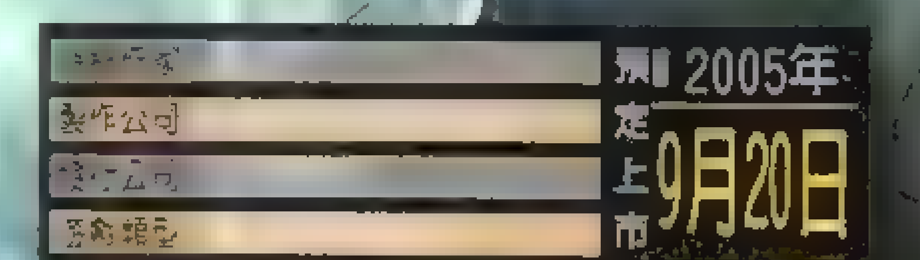


▶相簿圖

責任編輯　富哥　提比犬兒
責任美編　下午茶

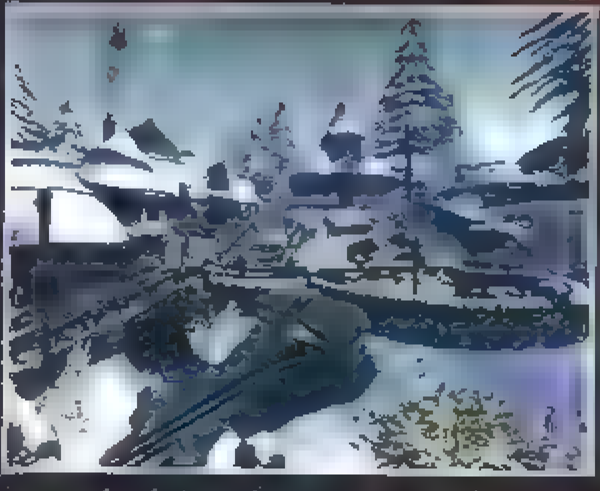
FABLE THE LOST CHAPTERS

神鬼寓言：失落的章節



這幾年間各種遊戲平台的競爭可謂到了白熱化的階段，隨著 SONY 對 PS2 的不斷加碼及微軟 XBOX 的異軍突起，使老牌的任天堂（Nintendo）及世嘉（SEGA）已是愈來愈不堪負重任，前者舉步為艱、後者更是淪落到退出江湖的命運。說到這，真是好懷念 SEGA 當年的《VR 快打》（Virtua Fighter）系列，或許這一世再也見不到這一系列的序篇了。話說回來，眾多的平台對玩家來說雖是多出了更多的選擇，不過各家為了維護各自的生意，相當一部份獨家作品都不會推出其他平台版本，若想玩，對不起，那就得先買個對應的機器再說！但對於大部份手頭不是很寬裕的玩家來說，每個平台的機器都來一套又談何容易，那就惟有放棄不玩一途了！

不過還好，當前亦尚有一些電玩公司為打造自己在業界中的招牌還是會推出一些跨平台或移植作品，這多少減低一些某些玩家只能望洋興歎的心理，而今天富夫子要為大家介紹的便是曾在 XBOX 上獨賣暢銷遊戲《Fable》（神鬼寓言），經過最佳化後移植到 Windows 平台的《Fable: The Lost Chapters》（神鬼寓言：失落的章節），其製作公司便是大名鼎鼎的 Lionhead Studios，成立後的第一款便是 2001 年推出的、大家非常熟悉的《善與惡》（Black & White）PC 版。而其上市的第二部作品便是剛剛講過獨爺 XBOX 一方的《神鬼寓言》，雖然換了平台，但卻仍與第一部一樣空前成功，亦再次印證了該公司的實力。









這是英雄的世界〈感受身為英雄的感慨〉

要我們試想這樣一款凱旋的畫面：當一個滿面風霜、仍帶著戰場硝煙氣味的英雄返回城中，小孩子迅速奔出圍上、擁著英雄歡跳，而女人們則毫無希望的跪在他腳下，企望能得到他的垂憐可以以身相倖，她們的男人則羞愧的躲在一旁，因為他們知道自己在英雄面前根本一點機會都沒有。而此刻的英雄卻表情茫然，對眼前一片歡呼景象似乎有些不知身在何方之意。表現英雄故事的遊戲雖然不少，但這樣的場面、這樣的感受，大概卻只能在《神鬼寓言》中才能見到，原因無他，只因為這是一個純英雄的世界，玩家將在此遊戲中完完整整的體會到一個英雄的一生，而這個英雄的締造者卻正是玩家自身。



▲戰鬥是《失落的章節》的靈魂所在，而對於戰鬥的操作與XBOX 相比卻異常簡單。



剛剛成長起來的玩家便已進入到與怪物對決的戰鬥中。

PC 版的魔法表現與 XBOX 版本相比一點亦不遜色。

在遊戲中經歷人的一生〈從稚嫩的幼童到滄桑的耆老〉

截至目前為止，市面上似乎尚無一款遊戲可以改變玩家的年齡，但在《失落的章節》中就完全不同了，在這裡玩家所扮演的是一個英雄人物一生的經歷，遊戲從主角的兒童時期開始，接著是成年，最後進入老年時期。也就是說玩家在遊戲中將從毫無經驗的兒童開始成長到全世界最佳的大人物，為世人稱頌，享有不朽盛名與傳奇。當有額外的事件等待你去解決時，你可以選擇正道，或者選擇走向邪惡之道，而你的外表會隨著你的行為與抉擇呈現出不同的樣貌。當你開始探索阿爾比恩 Albion 世界以及遊戲的豐富內容時，年歲增長會讓你身形乾癟，而經歷了多場戰鬥，則會在你的臉上留下傷痕。一個人的行為竟可以改變一個人的外貌，這說起來還真有點神奇，不過仔細想一下倒也有一定的道理，一個屠夫在幼時並不一定能看出端倪，但隨著他工作時間的積累，就算我們並不是在屠宰場上見到他，從他的身形相貌我們還是可以猜出他的職業，同樣一個好的劍士就更能為人們所一眼看穿其身份，那麼將這一「事實」搬上遊戲不是更具有娛樂性嗎？」









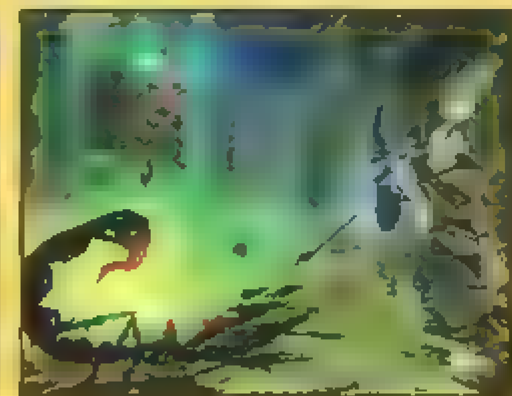
▲在遊戲中經歷英雄的一生

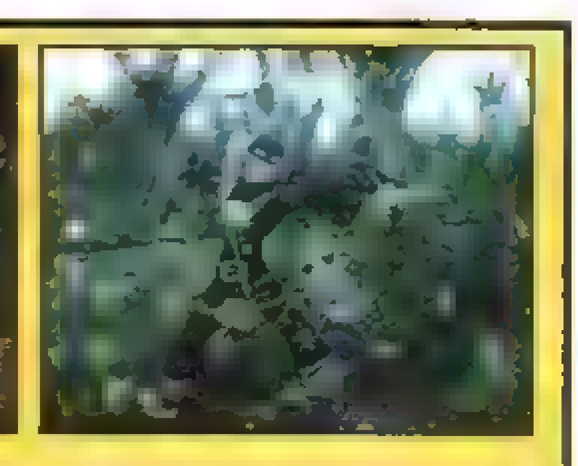
依喜好影響能力《你想成為什麼樣的人？》

不但與眾多角色扮演遊戲一樣，《失落的章節》中的角色擁有相當多的能力或基本性能數值，以將不同的角色區分開來，與此同時，遊戲中也附加了其他一些狀態點數，這些點數可以依據玩家的每一動作自行加以更改計算，並一點一點影響到角色的性格，進而最終表現在遊戲的畫面上。舉例來說，玩家若是走戰士的路線，喜歡一路拼殺的話，那麼你的面容與體態便會逐漸走向粗壯、威猛的標準戰士型態靠攏；同樣，若是玩家在遊戲中比較喜歡使用魔法的話，那慢慢你的身形便會向魔法師靠攏，所有這一切當然均與玩家的喜好息息相關，且一旦對應的經驗值有所增加，玩家的體態與能力便會隨之改變，或是肌肉男，或是輕巧的身材配上敏銳的眼神，又或是讓雙手釋放魔法閃電，便都是順理成章之事了。《失落的章節》提供PC版的玩家更多可以影響外貌的選項。在《神鬼寓言：失落的章節》，你必須作一個抉擇：「我要做什麼樣的人？」



◀遊戲中玩家的對手除人類外尚有各種怪物，各種都有其不同的習性及攻擊特點。

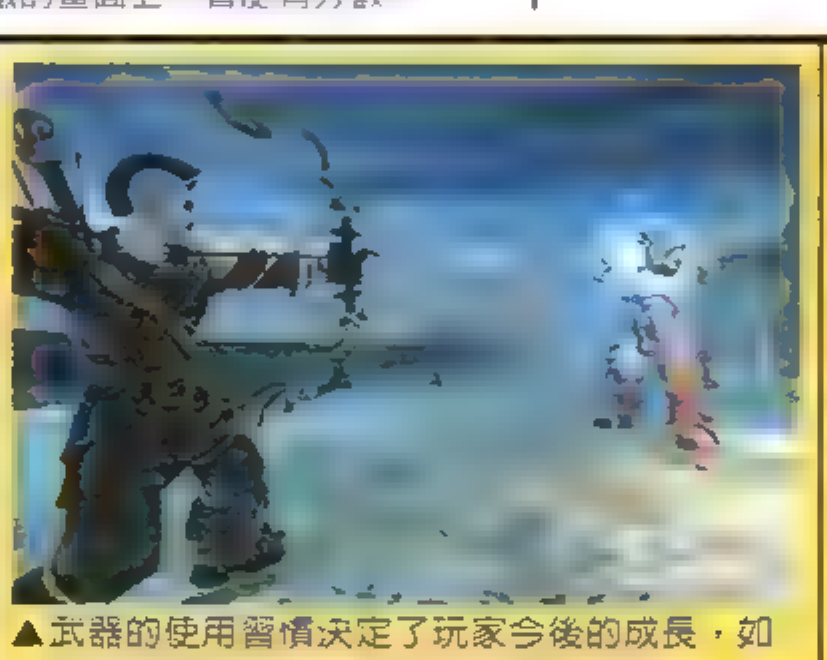



▲帥氣的漂泊浪子－弓手

善與惡的抉擇《為善或執惡存乎一念之間》

因為遊戲對玩家來說是個全敞開的世界，玩家其實同樣也可以選擇走向邪惡之路。如果玩家在遊戲中做出濫殺無辜、偷盜或是犯罪等等惡劣舉動後，自身整體形象亦會變得較為黑暗，甚至有可能會長出角來，就像是《地城守護者》（Dungeon Keeper）中最後的魔王一樣。而對於那些斬奸除惡的英雄來說，遊戲亦會對其同樣會有所表示，當玩家英雄業績達到一定程度，頭上便會出現光環，且會有大量蝴蝶圍繞在主角身旁。這也就是說，玩家的善惡在遊戲的畫面上一看便有分數。

而遊戲中玩家與環境間的互動亦頗為有趣，居住在阿爾比恩的民眾有許多表達意見的方式，像是鼓掌、嘲弄、驚恐顫抖、慌亂，如果對你傾心，甚至還會對你調情。你協助的每一個人、踐踏的每一朵花、消滅的每一隻怪物，都會永久改變遊戲中的世界。如果玩家的相貌有夠英俊，又有自己的房子，兼之又具備相當的魅力的話，便擁有極大的機會與遊戲中的女性結為夫妻，更有趣的事，若玩家的性取向是同性的話，也可以找到某位「同志」與你共伴此生。



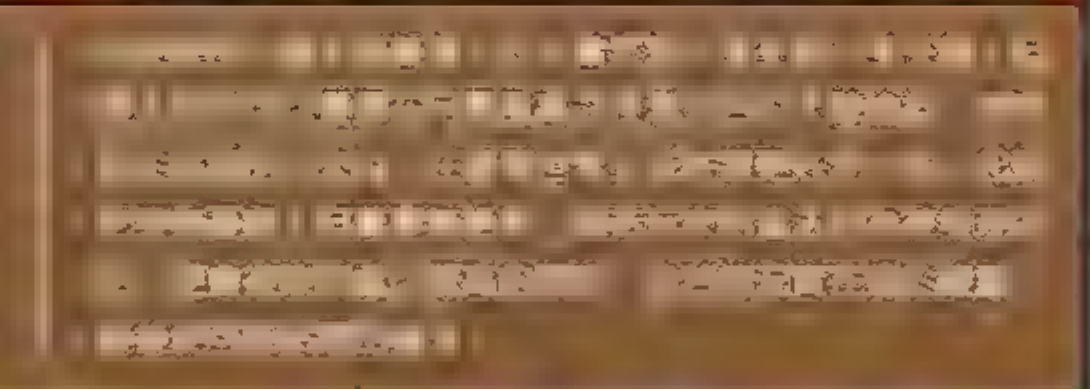
▲武器的使用習慣決定了玩家今後的成長，如習慣使用弓箭便會向弓箭手的方向發展



▲楓葉下的戰鬥，是不是有點《英雄》的味道。

擁有一棟屬於自己的房宅：正當作生意或強搶民宅？

[illegible] 亦可以使用武力將某個房屋中的居民驅趕出來，[illegible]為新的屋主。有時玩家在遊戲中也會見到某些空著的店舖，若是願意也可以出錢將其租下自己開店。在商業行為上當然亦可











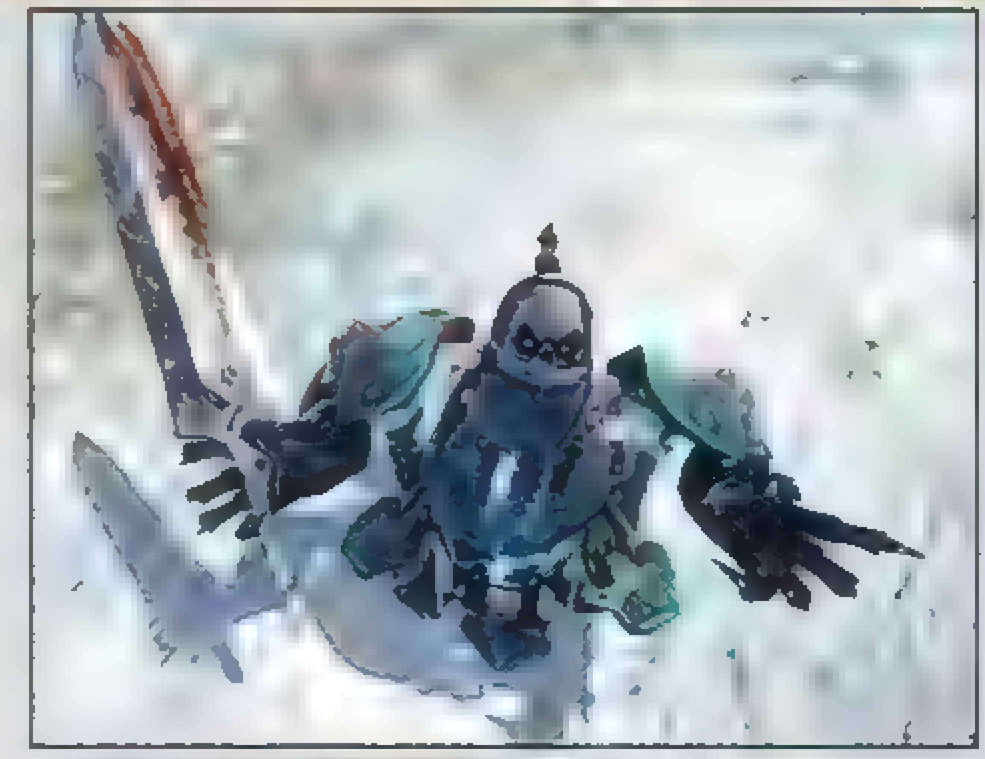
▲壞事做多了就會變成壞人臉

孩提時代行為的影響：俗話說：小漢偷採果，大漢偷牽牛

剛剛講過，遊戲乃是從玩家的孩童時代開始，一直到玩家衰老無力為止。那麼作為一個孩童，遊戲又是怎樣來安排劇情的呢？遊戲一開始，尚是小童的玩家便得到一項「艱鉅」的任務，老爸要其為明天老姊的生日準備一件禮物。而作為身無分文的小童玩家來說，這人生的第一步便已決定了你的善與惡！為得到購買禮物的三個金幣，玩家就必須在善與惡之間做出選擇。初始玩家進入橡木谷（Oakvale）後，會遇到許多人，且每個人似乎都有一本難唸的經，若是玩家能幫任何一人解決他的問題，都會得到相應的回報。其中，有一個流氓正在毆打一名無辜市民；一個欺騙女人錢物的惡少；還有一個將泰迪熊弄丟的小女孩。這時，對於玩家來說便有兩種選擇擺在面前：或是幫助流氓或是幫助被毆市民；或是幫助惡少自己亦分得一杯殘羹或是擊敗惡少將錢歸還給受騙女子；或者找到泰迪熊將其歸還給小女孩或是找到後將其賣掉將錢據於己有。一切的選擇全繫於玩家一念之間，為善為惡亦由此開始分野。



▲這個法術的效果還真不賴！



不死武士是玩家的強勁對手之一。

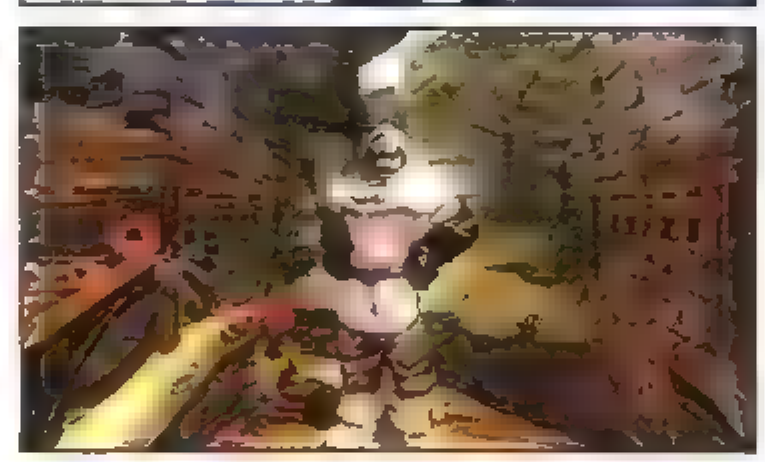


這兩個怪獸光看樣子就要人不寒而顫了，看來絕不容易對付。

英雄行會 可接洽任務的地方

英雄行會在遊戲中有如《暗黑破壞神》（Diablo）中的村鎮，在《失落的章節》中乃大多數任務都需要在此領取。遊戲中，玩家可到行會首領那裡領取任務之圖（Quest Card），此圖會將任務內容、目的及有關詳細資訊一一羅列。遊戲中的任務很多樣，既有救人行動、保護要人、暗殺敵首等各種傳統角色扮演遊戲中常見的各種任務，亦有各種獨特的趣味任務，比如：「你若是去理髮，我就把我女兒送給你！」，再如，「給你一套雞頭面具，進入雞群盡量不要為其警覺」，再或是「參加比武大賽，盡可能撐到最後，以便快速成名立萬」。遊戲中所提供的並非均為影響故事導向的主題任務，也有以上這種為了逗趣而增加的副線任務，完不完成都無所謂，但玩過就會發現遊戲另有一番樂趣，遊戲似乎想要說明這不僅是一個英雄的故事，同時也是一個充滿生活樂趣的平台。





▶這就是傳說中的英雄行會，玩家可以在此休憩及購買道具或能力點數，當然更重要的是在此領取任務。









▲爆笑的追雞任務，完成就送你小雞..!!

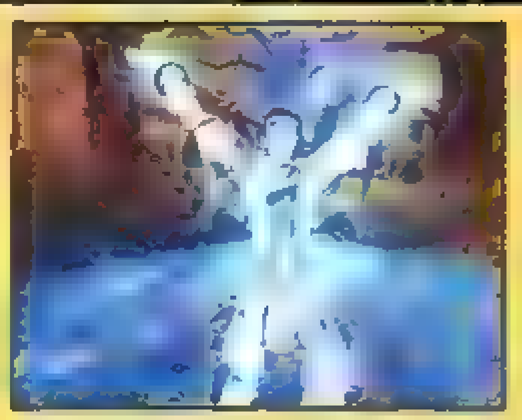
角色的成長 以力量、速度、智力為區分概念

正如前文所提到的那樣，玩家的一舉一動決定了自身的成長過程，較多使用武器戰鬥，便會向戰士方向趨近；愈多使用魔法便會走向魔法師的道路；愈多運用口才或潛匿技巧蒐集知識或情報便會走向一個暗殺者之途。但確切的職業劃分在《失落的章節》中實際上是不存在的，透過玩家在遊戲過程中的積累僅可以對哪一方面有所專精，基本上來說玩家仍是個混合體，在三方面均有染指，不過全面展開的發展方式可是會拖垮玩家的成長速度。

遊戲中，主要以力量、速度及智力這三種數值來區分一個角色的類型。此三種能力不但可以在戰鬥中累積而得，也可以在英雄行會中以金幣購買。而至於在戰鬥中累積則是需在玩家擁有一定的經驗值後方可加以提升，而經驗值的取得仍須倚仗玩家的遊戲方式，若是喜歡使用近戰，那麼力量經驗就會增加；若是喜歡使用弓箭，那麼速度經驗便得以增強；而若是喜歡使用魔法，那智力經驗便得以積累。角色的成長全倚仗經驗的積累，而最主要的辦法就是完成遊戲交給玩家的各項任務。



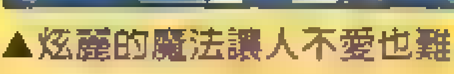
▶要想在險惡的世界立足，相應的裝備當然必不可少，玩家賺到錢後最好還是馬上為自己置辦一套行頭吧！





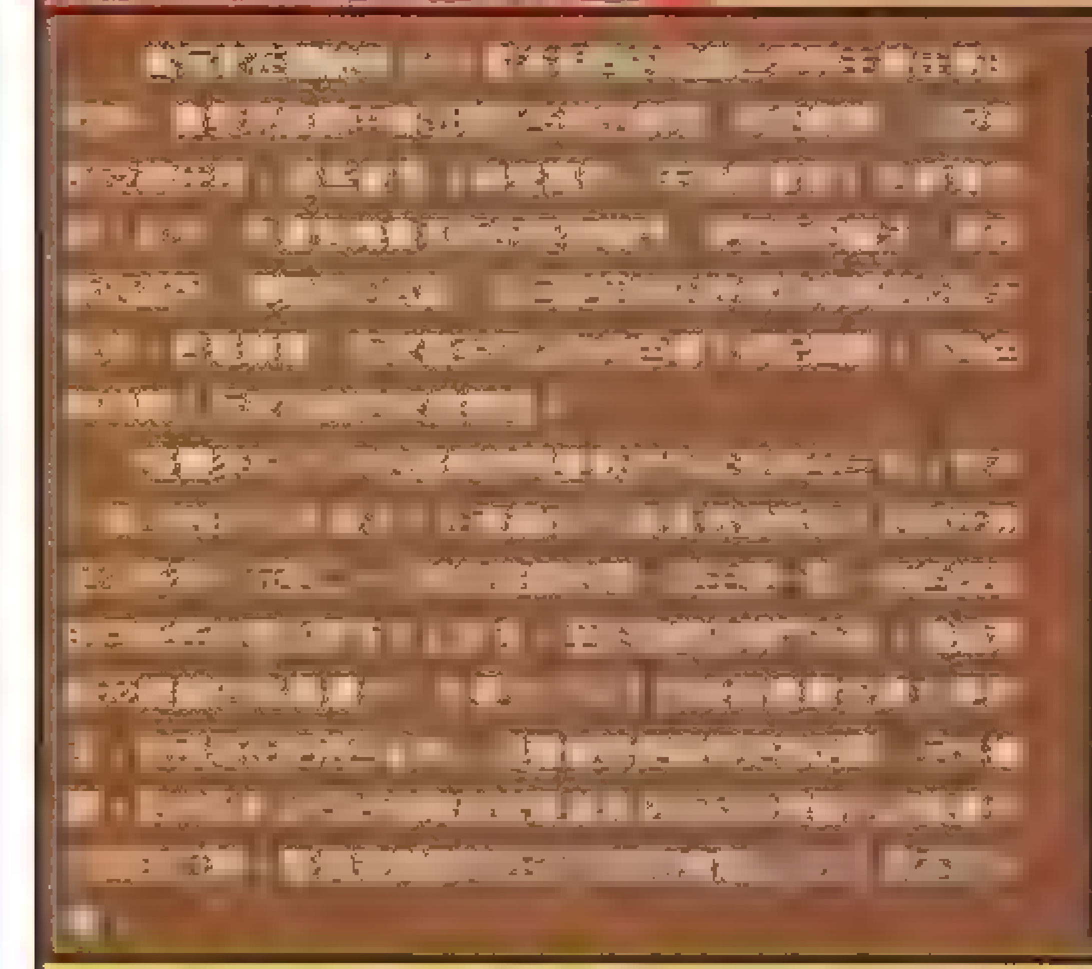






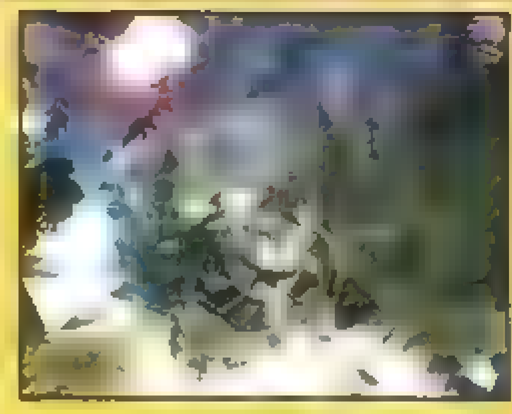
▲炫麗的魔法讓人不愛也難

成功的移植作品〈其完美度更勝 XBOX 版本〉





▲標準的戰士裝扮









▲戰士的威猛有一種高尚感

高層次的視覺享受〈精細優美的畫面將帶來無比的驚豔〉



◀標好一刀屠龍斬，敵人這下看來是活不了了！

而在遊戲的技術層面上來看，《失落的章節》亦可絕對算作是目前此類遊戲的上乘之作。其畫面優美、遊戲結構緊湊成功、動畫生動流暢、場景亦充滿趣味、魔法特效亦幻亦真、畫面的貼圖更是如照片般真實可信，而整個的視覺感受更是不消多說。與目前眾多的同類遊戲一樣，《失落的章節》中亦有天氣的變化，且對角色的行動都會造成一定的影響。且據聞遊戲對硬體的要求卻並不算高，在當前中檔系統上便可有出色表現。畫面精美絕對是此遊戲的一大特色，在玩家執行任務的間歇，看看風景也會是一種不錯的視覺享受。不過一旦遊戲起來，緊張的戰鬥可能要會要玩家無此優閒了，但那會更別有一番樂趣。

《失落的章節》預計今年九月底以各種不同語言版本全球同步上市，喜好冒險的玩家千萬不要錯過！









▲一起來體驗雪地的美與險惡

信長の野望®【革新】

在台灣，相信沒有任何玩家會不曉得光榮的《三國志》系列，《三國志》系列對於玩家的影響，甚至遊戲界的影響，都相當的大，但是光榮其實有另外一款巨作，已經悄悄的發行至第十二代了，那就是以日本著名的戰國時代為背景，以當時想統一制霸的梟雄，織田信長為名的《信長之野望》。如今，這款遊戲已經出到第十二代，並且以「革新」兩字為副標題，現在就讓我們來看看，信長之野望第12代-革新，到底為這個系列帶來了什麼革新？

日本光榮

預定上市 9月29日(中文版)



▲這次主要有五個時期可以玩

革新的3D全景視角地圖

在《革新》中日本全部的國家都以3D大地圖上來呈現，也就是說這一次遊戲地圖將以一幅大型3D地圖方式呈現每個國家的狀況，地圖上的城鎮，城池，還有一些著名景點！在《革新》中這一幅大型3D地圖是全景的，玩家可以隨時知道別人的狀況，可以看見日本戰國時代各地區的全貌，無論是房屋設施，還是激烈的戰鬥場景，都將在這一幅地圖上呈現，無需切換，當然，玩家的硬體一定會因此需要有所提升，可是這次戰鬥可就是全即時了，當玩家在作戰時，也可以同時看到鄰近各國的改變與建設，而且因為沒有設置明顯的本國與鄰國的國界，所以在遊戲中攻城掠地時，可以猶如現實一般，看到自己的國土慢慢地擴張，逐漸地蠶食鄰國的土地。堅固的「山城」攻防，軍艦船隻的海戰，都會在這美麗壯觀的3D空間展開，遊戲的內政和戰鬥都是即時，然而當命令時間停止時，可以進行沉着的作戰和施政方針。此種全面革新的3D全景視角地圖，為遊戲帶來了不同的樂趣。



▲遊戲可是全視角，全景的3D大地圖



人性化的操作與介面

每次開始新遊戲，玩家手下總會有一位武將向玩家報告當前的形勢，這點頗為重要，尤其關於技術專長的資訊是最重要的，因此不能錯過。聽取完畢報後，終於進入了遊戲的主介面，現在處於「戰略」狀態，一切都是靜止的，玩家可以在戰略狀態下發佈各種各樣的命令，當一切就緒後再點擊右下角的「進行」，遊戲才會開始進行。總之，看了這張介面介紹後就知道操作在這一代中，並不因全面3D化而複雜，反而變的更簡單了。

介面



1 遊戲中的時間
2 時間槽：每一圈代表一個月
3 控制遊戲進行速度的快慢
4 本勢力的基本情況：包括名聲、金錢和兵糧。
5 地圖：右上方是一幅全日本地圖，會顯示城市和部隊的運作情況，可以在其中點擊以快速移動主視窗
6 情報：顯示該城的基本資料
7 機能：表中的選項從上到下分別是存檔、取檔、觀看遊戲履歷、更改環境設定、回到初始畫面、自動演示、結束遊戲、取消
8 輔助：表中可以獲得內容非常豐富的日文遊戲輔助
9 城市一覽表：當本勢力有部隊外出時這裏也可以顯示部隊一覽表
10 左方是一個資訊欄，分別顯示基本、軍事、學舍三種資訊
11 基本類：該城城主、武將、俘虜、浪人、町、民忠、金錢收支、次回收穫
12 軍事類：該城耐久度、兵力、傷兵、士氣、軍馬、鐵砲、破城槌、攻城櫓、大筒以及城防設施
13 學舍類：與其他兩項指定某個城的資訊不一樣，顯示的是該勢力所有的學舍情況
14 顯示出鼠標所在位置的地理情況，當選擇了某一城市後，遊戲自動變為戰略狀態。
15 一系列的指令按鈕，分為內政、人才、軍事、計略、外交、賞罰、委任七個大項，每個大項下分別有一些小項

內政-繼往革新的改變

各樣兵種以技術決定高下

與之前的幾代相同，這次在「革新」中的兵種有足輕、騎兵、鐵炮、弓兵、破城槌，以及水兵，如果玩家能多加研究，更可獲得騎馬鐵炮的兵種，能夠造船的話，就可以出水兵，所以這次的兵種假如玩家的技術夠好的話，都可以獲得，如何獲得技術呢？除了之前講的花下金錢與人力進行研發外，玩家還可以透過外交與別的國家交換，或是用金錢購買技能，這樣也可以獲得各樣得兵種，當然每個大名都可以獲得各種技能，但獲得的容易程度是不同的！例如一開始，朝倉可以出鐵炮，而武田家可出騎兵，要想獲得所有的兵種技術，就需要玩家不斷多研發了！



各種不同的兵種，有時決定戰鬥的勝利與否？

技術的革新是本遊戲的重點

技術開發是本作的最大革新之處，光榮公司也在這個方面下了最大的功夫，這個龐大的技術體系包括八大類型八十種基礎技術以及各個勢力所獨有的十二種獨特技術，在遊戲中技術的重要性非常大，有時候一點點技術優勢都可以影響整個遊戲過程！此外本作的另一革新應該就是海戰了，只要玩家獲得造船的技術，手裏擁有大筆的資金，便可造船出海，實現自己的「海上霸王」之夢，作為與遊戲標題有深遠關係的新要素「技術革新系統」被引進，遊戲出現的各勢力帶有「技術」的概念，使步槍技能的射擊間隔是變短的「重式槍」、使金山、銀礦山收入增加的內政技術「煙灰商法」等，全部技術有80種以上，這些「技術」將對交戰和內政有著大大地影響，例如，如果是織田人的話是「步槍」系；武田人的話是「內政」和「騎馬」系，每個大名「技術」各式各樣，每個勢力獲得的「技術」經驗容易度都不相同，所以玩家要參考自己所持有的「技術」特性考慮治國方針，也因此，選擇的國家所精於的技術，也成為要稱霸天下的重要考量，此外在本作中「築城」也成了一門技術，如果此技術高超的話，在守城戰中，擁有築城技術會在戰鬥有不同凡響的防禦效果！



▲各大名的勢力分配狀況

▲要獲得技術，先進行研發也是必須的

▲以外交獲得技術也是一種方式

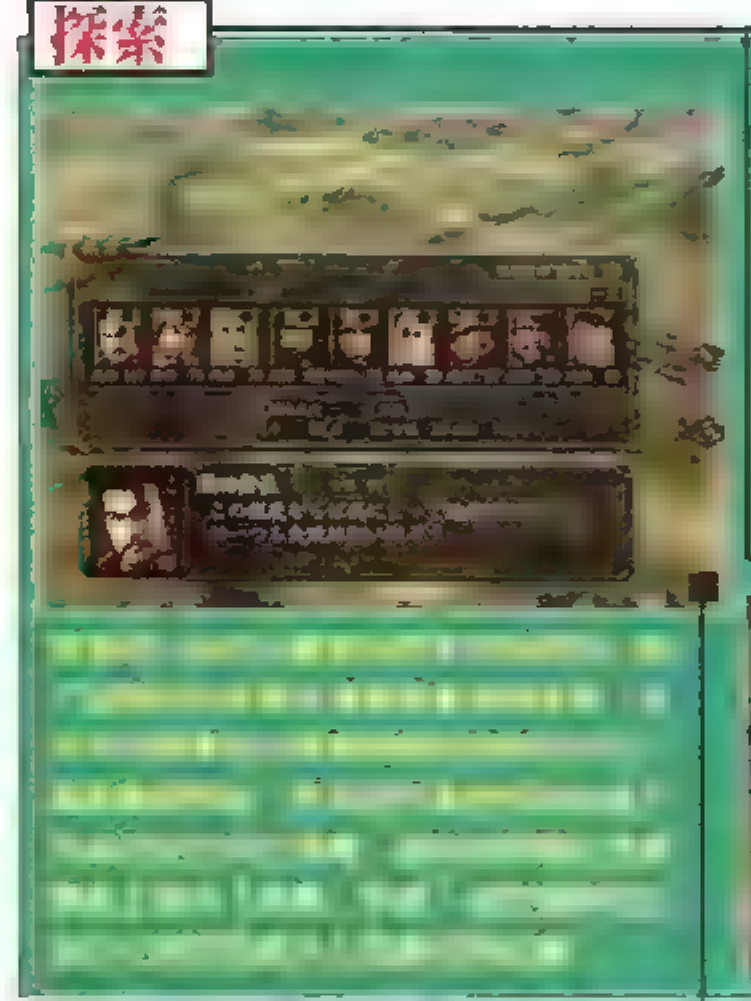
日本古戰國音韻再度於革新中出現

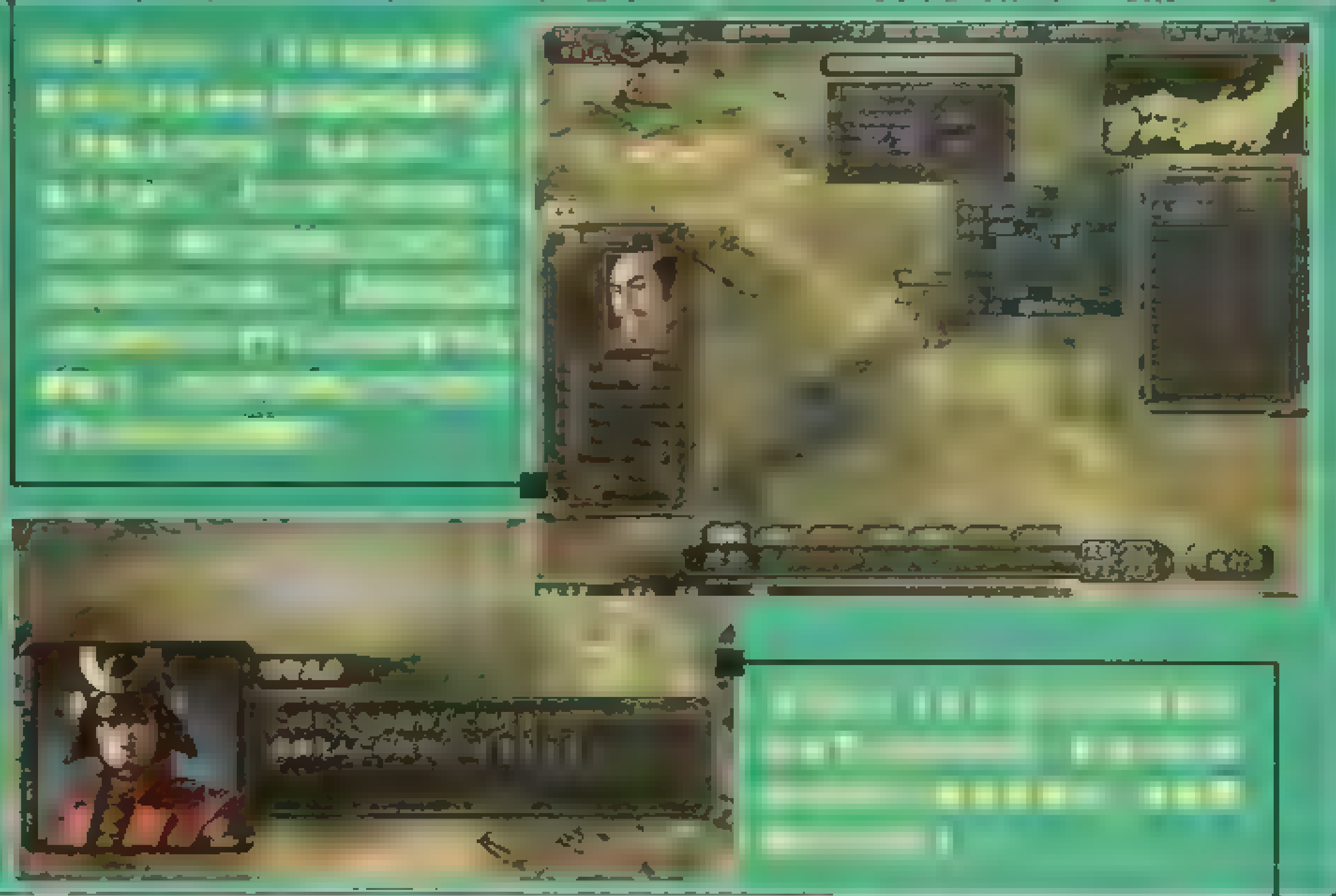


探索與好好運用人才是革新的重點

在本作中，人才是遊戲的一大重點，本作中，人才由於技術的大幅需要，變得非常重要，各個大名家一開始所能開發的技術不一樣，原因在於人才不一樣，因為要開發某一項技術學舍的前提是要有一個該項適性A以上的武將，由一個適性A的武將開發出該項學舍後才能繼續修建學舍進而研究該項技術，因此想要開發所有技術的話一定要網羅天下的人才，所有高級技術中最難以開發的是騎馬技術，原因等玩家進遊戲玩就知道了，要網羅人才，就必須靠探索了。

探索





包圍網與歷史事件重現於革新

熟悉日本戰國史的的玩家，這次將有機會在遊戲中遇到各種歷史事件，遊戲中就算玩家扮演的是新武將，都會有機會遇到歷史事件，只要吻合條件即可，不過在《革新》中，玩家扮演哪位大名，都有機會遇到自己的歷史事件，這樣寓教育於遊戲之中，不得不佩服光榮的巧思，另外，說到事件，就想起前一代《天下創世》的包圍網，所謂的包圍網，就是當某一勢力擴張得比較大時，其他一些與該勢力接壤的勢力會自動結成反抗該勢力的包圍網，這點在《天下創世》就有，但是是跟隨歷史事件發生，而且只發生一次，但是在《革新》中就會常常見到了，不過玩家也不需擔心，當玩家在面對包圍網時只需要注意第一次戰鬥，通常會是包圍網所屬的幾個勢力同時派出部隊攻打同一目標，敵我力量會有相當大的懸殊，但只要第一戰取勝，通常此後這個包圍網也不會再對玩家造成什麼威脅。

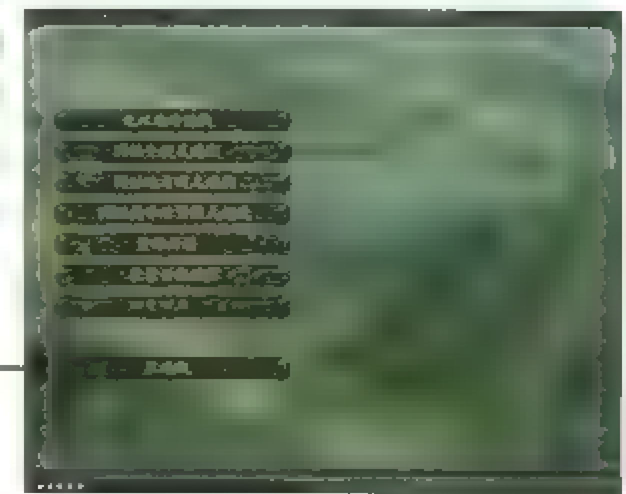
需不需要有史實與歷史事件，玩家也可以從選單中調控



▲陷入包圍網，只有作戰一途了

革新-信長系列網路時代的來

這次則是以網路部分為主，除了需要做線上認證外，也追加了連線對戰的部分，強化遊戲樂趣。當玩家透過遊戲的「NETJOY」功能登錄後，便能使用「挑戰模式」與「玩家統計資料」兩個模式；其中「挑戰模式」是經過系統指定擔任特定大名，在一定的時間內達到規定的目標，這些目標包括「聚集武將」「搶下特定據點」「滅亡特定勢力」「收集家寶」等，每個任務都有許多不同的劇情搭配，可以體會到與單機不一樣的另類玩法，也許在網路時代已來臨，這些都是單機遊戲不得不作的作法吧！



遊戲開始選項，與以前差別不大，但是有多一個網路選項喔！

■責任編輯
■責任美編



模擬市民2：美麗夜未眠

夜晚不是睏睏！是狂歡轟趴的開始～

預定上市 2005年

噹噹～起床吧！即使現在還是午夜時分！噹噹～清醒吧！別再白白錯過美好時光了！黑夜中最耀眼的舞會才正要開始呢！無論是心急如焚或者依舊睡眼惺忪的市民們，一齊來徹夜狂歡，踏入幽暗刺激的美麗夜色中吧！

新增享樂期望！沒事就是要瘋狂HAPPY

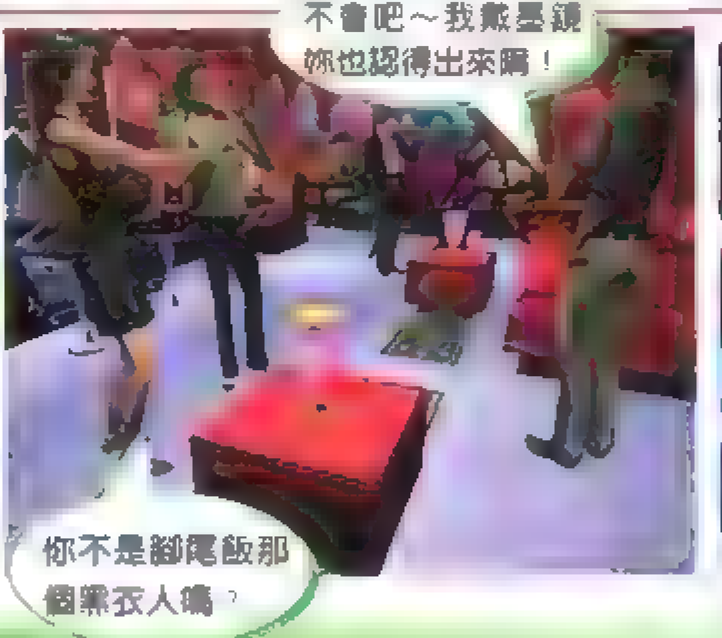
一開始當然先來試看看人物創造模式，原本的財富、名聲、愛情、家庭、知識、期望現在多了第六種──享樂期望！擁有享樂期望的市民會有偏向快樂玩耍的心願，例如──想去打保齡球啊，想有個夢幻約會，或者想要盡情的裸奔！另外一個新要素是替模擬市民選擇吸引點和厭惡點，能選擇的特質包括強壯或肥胖、金髮紅髮黑髮、香味或臭味、化妝或戴眼鏡…等等，也就是模擬市民會被具有這種吸引特質的其他市民所吸引而產生好感，也會排斥擁有所選厭惡特質的市民，這就是所謂的愛情化學效應。互相吸引的模擬市民們將會更容易有彷彿觸電般"一見鍾情"的感覺，如果彼此都符合對方的吸引特質的話，那麼兩人的交往就很可能如天生一對般有很順利的進展。另外在服飾上當然也多了很多色彩繽紛的新穎服裝，想必是為了讓大家在約會時穿得花枝招展囉。

歡迎來到霓虹閃爍的不夜城

在《美麗夜未眠》中多了全新的市區－都會中心！看起來有著昏暗的天色與閃爍的霓虹燈，儼然就是一座燦爛狂歡的不夜城，而市區中當然有著各種約會與遊樂的最佳地點：看是要去暗窖夜總會的霓虹舞池中來段勁歌熱舞，或是到極品美療館做做SPA好好放鬆一下；也可以到方糖保齡球館展現最優美的球技，還是到歐式餐廳裡享用一頓高貴不貴的晚餐，轉角名品店則是瘋狂購物逛街的天堂！此外還有陽光公園、韓德洛門企業和雕塑美術館、超新鮮便利商店及植物餐廳──等等，都是頗具特色的新地點唷！而在這個午夜時分的霓虹都會區裡妳不用怕走在夜晚冷清的街道或是稀落的人影，因為無論何時何地這裡都有著同樣追求歡樂時光的市民們和你一同狂歡，享樂，並且期待著下一次的豔遇！



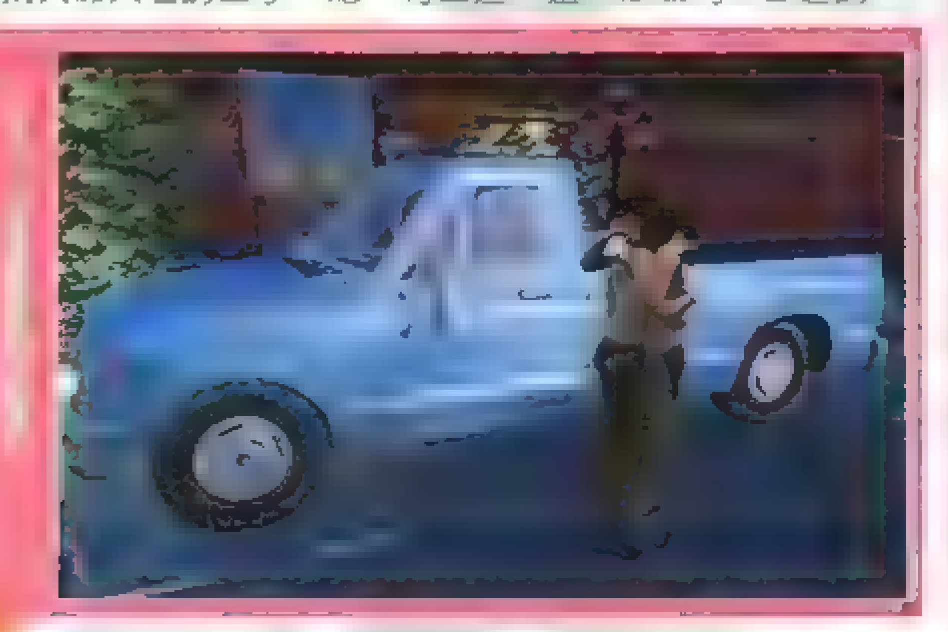
▲激情男女隨時在街頭上演親密秀，夜晚擁有催情的魔力





再也不用打電話叫小黃了！從今天開始立志要當車床族

創造了我專屬的市民後，在都會中新蓋了個人的用地，接下來就開始了我的居家生活，在建築模式中當然先來找找久仰大名的車子，嗯～有車道，還有車庫門！車道的一端必須沿著馬路以便車子進出，而車道是可以延伸加長的，也就是一個家庭可以擁有不只一輛的車子，並且每輛車子需要專屬於一個成年市民，當然也可以經由登記來更改車主，你可以讓市民們擁有自己專屬的車，並且還可以替愛車加裝防盜設備～那當然囉，別忘了偷竊了電視和雕像的小偷若是看到這輛新的超炫跑車時，哪有可能不來當偷車賊呢？車子的用途很多，無論是需要出門上班上外遊玩，或者讓小孩上學時都可以隨時開著去，不需要再每次打電話等待計程車或者等待上班用車到來，而車內本身也裝了車燈和車內音響可以成為臨時的移動音響，當有其他市民路過時也會停下腳步隨著音樂搖擺身體，更方便的是車子還可以在任何你找不到合適床鋪時充當私密又浪漫的親熱天堂，簡直可以說是七大交通工具之首！這麼方便的好物怎麼能錯過呢！大家也要趕快去買喔。



家裡就是夜總會！電光轟趴忘情搖擺！

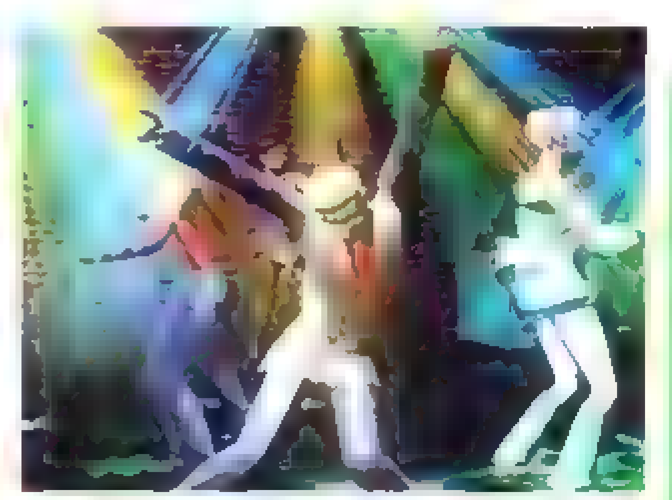
另外，家用建築模式中還有新增的多種1/2牆，看似之前的圍籬一樣但卻屬於牆壁，也因此可以同樣鋪上各色的壁紙。而以往方方正正的水池也可以自由拉出多邊形狀了！另外更有許多新樣式的霓虹舞會風格的亮麗壁紙和狂野圖案的地板，看來以後大家在建築房子時又可以有更多的變化和巧思了。接著就是擺放各種家電用品了，在《美麗夜未眠》中的新家具以四大風格為主：夜總會風格、保齡球館風格、餐廳風格，以及車庫風格。其中最矚目的焦點當然就是符合夜生活玩樂氣息的各種遊樂設備以及用來營造閃耀氣氛的霓虹燈光器材了，能選擇各種曲風的卡拉OK伴唱機，無論是獨唱、自孤單身影或者兩人合唱一首雙人枕頭都是敢秀愛現的市民們最愛的娛樂。地心引力離心機則是看似科技傳送裝置的球體，藉由高速的旋轉來考驗市民抵抗離心力的體能，很有以前的奔馳跑馬機的感覺……"。另外，一場成功的派對絕不能少了花式燈光設備！發燒噴火器儘管危險卻總是最刺激的火焰燈光秀！而電光幻影霓虹聚光燈則可掛在舞池上空不斷的旋轉，照射出變換的雷射燈光效果！記得在想要開舞會的地板區域鋪上七彩變頻地板，變頻地板可以讓你自行設定地板燈光的循環模式，想要在午夜的家中來場狂歡派對嗎？打開你的家用點唱機播放最火熱的電子舞曲，大家隨著音樂搖擺一起來跳一段最流行的舒度特舞，在這七彩舞池上的狂歡盛宴正要開始呢！在生活模式中則是多了一欄隨身物品，模擬市民只要將物件拖曳到隨身物品欄裡就能把物品隨身攜帶，並且在任何需要的時候拿出來或者直接使用，例如：各種的隨身用品MP3隨身聽、行動電話、掌上型遊樂器以及在拍貼機拍的照片、香水、吸血鬼盤尼西林等等，並且除了使用外還可以放在地上讓其他模擬市民取用。



小姐你是在邀我共舞嗎？老實說你應該再穿辣一點，看看隔壁那位



▲PUB是上班族舒解壓力的天堂



▲舞光十射！耶比～我就是今天的舞王



DJ是夜生活的主宰，沒有了他們就像生命失去了色彩



聊聊天、跳跳舞，夜晚真美妙

為了愛妳我可以變胖、不洗澡

每當夜幕低垂，你那位崇拜享樂主義的小市民便會開始坐立不安，保齡球、舞會、市區、夢幻約會等念頭在腦海中蠢蠢欲動～你可以讓市民開著他的愛車載著他的愛人前往都會中心，當然即便他還是單身一人也沒有關係，因為在夜晚的各個角落同樣都有著尋找美麗邂逅的模擬市民們。新的"四顧張望"動作可以感覺著愛情化學效應，而自動從四周感應出第一眼最來電的帥哥或美眉，這也代表對方擁有最多吸引你的特質，不過光憑直覺是不夠的！還有新的盤問選項可以讓你從頭到腳把對方好好調查一番，就像現實考量的市民可以詢問對方擁有多少錢錢財產，若想要讓自己在對方眼中更加完美，那就好好先問清楚對方喜歡的吸引點和厭惡點，然後適當的調整自己的條件，例如：對方可能喜歡有肥胖的體型，那就先把自己吃得白白胖胖才會有人愛；對方喜歡有臭味的話，那就…試著在約會前都不洗澡讓自己越臭越好囉！無論如何只要能符合對方的吸引點條件，就能讓自己的追求更加成功，這樣的設定也讓模擬市民的愛情有了可以努力的空間，因為來電的感覺不再只能靠天生的星座、個性期望等等的契合，許多後天可以改變的外在條件更是點燃愛情化學效應的主因！在經由詢問後便可以探知對方所喜愛的條件，也為愛情指引出一條明路而不再只能瞎子摸象！即使對方原本不喜歡你，但只要你夠努力，努力的去鍛鍊出他喜歡的身材，努力的閱讀它有興趣的雜誌，努力的讓自己散發出最能吸引對方的氣息，市民可以靠著後天的努力以及周詳的約會前準備來讓自己更成功，用自己的雙手追求自己要的幸福！

心跳100的第一次約會



和妳共舞是我的榮幸！

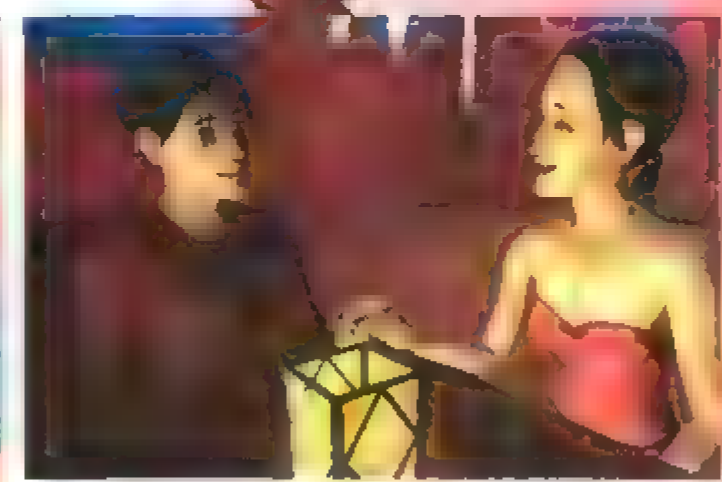


擁舞也是拉近彼此關係的秘方

帶美眉去保齡球館看我耍帥，她一定會更崇拜我的～

保齡球大賽開鑼啦！快來參加

在確認過對象各方面條件後就可以開口邀請對方一起約會了，當對方答應約會後，畫面右上角就會出現開始倒數計時五分鐘的約會評分表，表上除了顯示目前約會分數等級外，還能看到對方的約會心願和恐懼。因此只要滿足對方的約會心願，例如：一起去市區用餐，一起唱卡拉OK或去場保齡球等等就能累積約會分數，當約會等級上升時就能增加約會時間。而就像一代中的約會一樣，約會對象會一直跟在你身旁，你可以邀請他到懷舊的餐廳去，在服務生的帶位下可以選擇坐沙發或者坐吧檯，菜單上新增了牛小排、檸檬焗蝦、炸蝦、油桃蛋塔、蛋糕、法式火焰薄餅等新餐點。在用餐時會有一些特別的用餐互動，例如偷吃對方食物、拿食物丟對方、隔空向對方送上飛吻、敬酒等。另外飯後的娛樂也有許多新鮮的選擇，可以到五光十色的DISCO舞廳和大夥一起跳一種叫做舒曼特的團體舞，或者去打打保齡球，到遊樂場打撞球，到拍貼機拍不同風格的相片來為兩人留下永恆的回憶。當一場約會進行到後段時，雙方的約會心願自然而然也就越傾向兩人的親密舉動，這時候可以先來個慢舞，接著一步步的靠近一點，把頭靠在對方肩上，偷偷把手往下移，然後就開始大膽擁吻了！接下來對方就會要求帶回家或者找個地方溫存，如果家裡有另一半不方便帶回家的話也可以選擇在照相亭、更衣室或者車上來場香豔刺激的冒險。當約會時間結束後就會依照約會等級，如果你給了對方一場夢幻約會的話，就會收到感謝並且期待下次約會的到來，若不幸是一場糟糕的約會的話，那可是會被對方拖到黑名單並且留下差勁的印象喔！



▲藉由肢體的碰觸，可以加速愛情的進展

怪怪NPC～夜訪的吸血鬼及吉普賽媒人婆

當然囉～雖然浪漫約會是美麗夜生活的一大重點，但讓人驚奇有趣的東西可是到處都有！小市民過著白天辛苦上班，晚上紙醉金迷的夜店生活而快要身體虛脫時，神秘訪客魔娘的到來替小市民的生活帶來重大的變化，原來身為吸血鬼的她，竟然是遊走在午夜十分的恐怖危險NPC！吸血鬼不但永遠青春不老，甚至連八大需求都不會減少，對於晝伏夜出的享樂一族而言簡直太方便了！不過呢，當然有利就有弊，身為吸血鬼所要付出的代價就是只要一被陽光照射到所有需求就會急速下降，要是需求下降到一定程度的話，吸血鬼就將在陽光下魂飛魄散了。而你的小市民只要和吸血鬼關係夠好就可以要求被吸血，被吸了血的小市民也將變身擁有吸血鬼體質，對付吸血鬼體質的唯一解藥就是，吉普賽媒人NPC所販售的吸血鬼盤尼西林，只要喝下藥水原本成為吸血鬼體質的市民就可以恢復成正常人，而吉普賽媒人NPC除了販賣吸血鬼盤尼西林之外，還特別為所有光棍提供了相親服務！當然啦～你必須為這項寶貴的占卜世界委託付出一些代價，記住了～奉獻的金錢越多，所得到占卜出來的真命天子也越好，也代表了你是多麼真誠的願意為愛付出一切。在真命天子從天而降後，別忘了在向吉普賽媒人購買持續的愛情魔藥，這將讓你在愛情戰場上更加得心應手

超首選

責任編輯
責任美編 小欠仔

花花公子

名模派對

體驗在女人堆裡打滾的生活

打造花花公子的時尚王國！







撰稿作家	
製作公司	
發行公司	
遊戲類型：	
預定上市	2005年 8月

如果有款遊戲可以讓您在女人堆裡打滾，體驗「眾星拱月」皇帝般的生活，應該沒有一個男生會不喜歡的吧？《花花公子：名模派對》就是一款可以讓玩家體驗這種生活的經營策略遊戲。玩家在遊戲裡將可以體驗到發行花花公子雜誌的各種環節，當然了，享受人生也是這款遊戲裡不可或缺的重要特色。



花花公子 雜誌的歷史





年輕時的Hefner是不是相當有魅力

1926年生的Hugh Marston Hefner是Playboy雜誌的創辦人，這位現年79歲的老先生擁有非常不平凡的人生經驗，包括曾經加入美國陸軍、買了著名且後來成為Playboy王國代表的Playboy豪宅(Playboy Mansion)、擁有多段婚姻經驗、智商152、更別提他號稱曾與上千位花花公子女郎上過床了。花花公子雜誌也由於一向打著美女的招牌，使得雜誌打從一推出之際，就擁有非常驚人的銷售成績。或許大多數台灣人認為這只是一本情色雜誌，但這樣的印象與事實卻存有一段差距，除了雜誌擁有眾多美麗的女郎之外(知名女星包括辛蒂克勞馥、莎朗史東…等全都上過Playboy)，超高水準的訪談內容(訪問過的名人包括邁克麥登、凱文史貝西、比爾蓋茲、丹尼克斯羅德曼…等等)，您沒看錯，連籃球之神都曾接受訪問，雜誌還刊載了具有獲獎水準的超精采小說內容，軍事小說作家湯姆克蘭西都曾在雜誌裡發表他的小說！如果玩家可以體會這些人物所代表的不凡意義，應該就不會再把花花公子雜誌定位在單純的「情色雜誌」了。

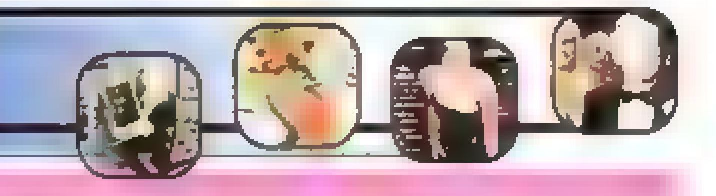




現在的海夫納依舊是艷福驚人



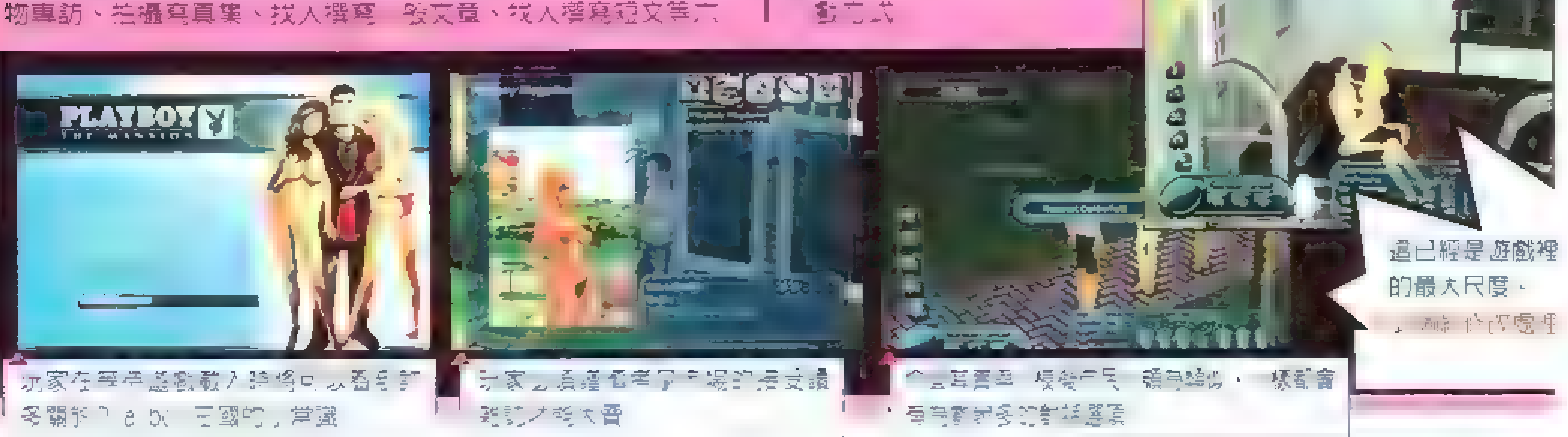
花花公子 名模派對





讓眾多玩家引頸期盼的夢幻遊戲終於登上台灣平台

在這次的《花花公子名模派對》裡，玩家扮演的就是Playboy王國的創辦人Hugh Marston Hefner，而玩家在遊戲裡主要的工作就是讓Playboy雜誌順利發行，一方面想辦法讓雜誌賺錢，另一方面則藉由雜誌的銷售，讓Playboy王國更加壯大，玩家在遊戲裡總共有三大項工作要做，包括最重要的雜誌發行與經營、花花公子豪宅的佈置、以及人際與女郎間的互動。在雜誌的發行上，玩家必須完成每一期雜誌發行前的籌備工作，包括拍攝封面女郎照片、拍攝內頁女郎照片、找人進行人物專訪、拍攝寫真集、找人撰寫一般文章、找人撰寫短文等六項必備工作，雖然遊戲的題材相當特殊，卻是一款很典型的經營策略遊戲，玩家必須想辦法把Playboy王國經營的有聲有色，才有辦法佈置豪宅、甚至和眾多玩伴女郎一起享受人生。如何會更好地發揮出遊戲進行時的整個流程，就是先與人互動，決定你所要雇用的工作人員(比方說記者、攝影師、作家…等等)，接著開始上面所提到的各種發行雜誌所需要的籌備工作，並藉由開派對來認識更多的人、尋找更多的受訪對象，在完成這些雜誌內容與順利發行後，藉由一次又一次的循環，建立起屬於玩家自己的Playboy王國。如果單純從就遊戲介面來看，《花花公子名模派對》很有《模擬市民》的味道。例如玩家和遊戲裡面的人物對話、動作等等，都相當類似《模擬市民》裡的操作方式。玩家只需要簡單地用滑鼠點擊畫面裡的地點，角色就會自動走到指定的地方，只要點擊其他人物，就會出現一些可以進行的互動選項，對玩家來說，幾乎不會遇到任何需要重新學習的遊戲方式。



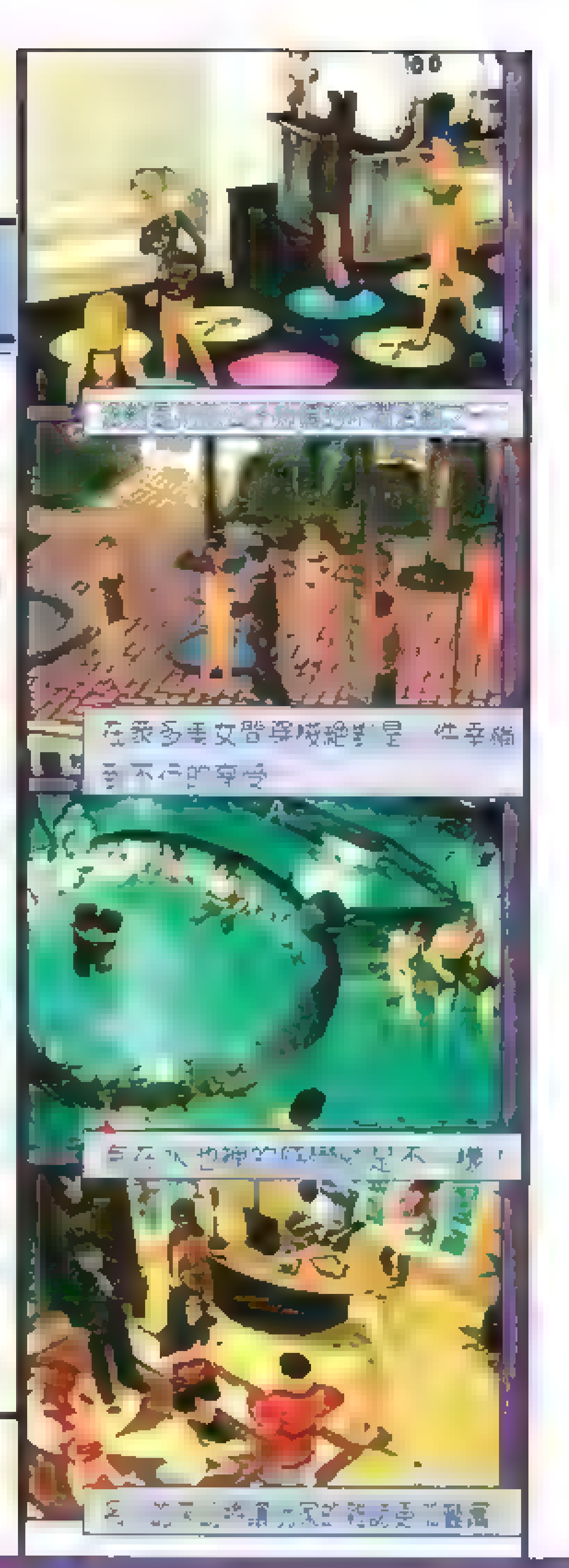
玩家在等待遊戲載入時將可以看到許多關於Playboy王國的小常識

玩家必須為雜誌安排適合的短文讓雜誌大賣

…畫面…模擬市民…，…都會…有許多的對話選項

這已經是遊戲裡的最大尺度，…

開派對吧！



既然遊戲叫《花花公子名模派對》，Party在這個遊戲裡自然就佔了相當重要的地位了。由於雜誌裡有專訪、短文、封面照片三個部分是必須要請到名人才有辦法進行的。而在遊戲初期，為了要找到這些名人，派對就是玩家與這些名人接觸的唯一辦法了。雖然派對邀請對象可以讓玩家自行挑選，但是玩家可不要好高騖遠地挑選一堆名氣很大的名人來參加派對，因為只要被邀請的對象名氣比玩家大很多的話，他就不會出席玩家所舉辦的派對。藉由派對的舉行，您可以趁機和名人建立交情，除了可以藉由不斷的談話，讓他成為玩家的好朋友之外，也可以藉由關係的建立，邀請對方來為雜誌進行專訪、撰寫短文、或拍攝封面。如果玩家可以和對方成為好朋友，在派對過後將可以隨時找他們到花花公子豪宅來，他們有時也會主動來到豪宅拜訪。有時玩家所舉辦的派對可能會由於客人太high而被警察開罰單，這時如果您認識的名人份量夠重，他們甚至還會主動幫您關說，讓玩家免除繳罰款的困擾，這是不是還蠻寫實的呢？玩家在遊戲初期可以舉辦一兩個規模較小的派對，而每次派對都邀請一兩個希望能從他們身上獲得好處的名人出席，比方這次派對針對封面照片來找尋對象、下次則針對人物專訪來找尋對象，千萬不要一下子請了一堆人來家裡，卻連一項目標也沒辦法完成。舉辦派對是要花錢的，千萬不要因為好高騖遠，到時要是賠了夫人又折兵可就不划算了。而在派對參加者的心情維持上，除了豪宅擺飾可以讓客人維持好心情之外，兔女郎也可以讓來賓有賓至如歸的感覺，在客人情緒維持不錯的狀態下，對名人的各種要求自然也就會好談許多了。

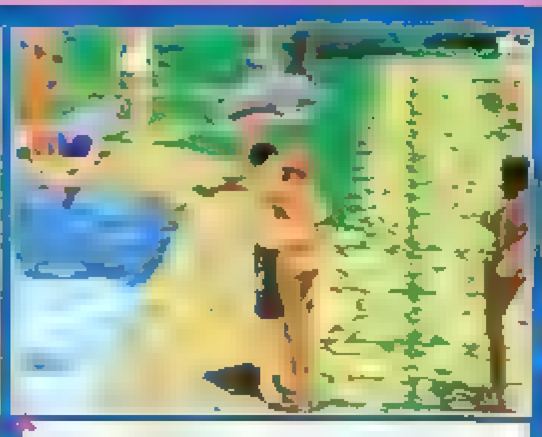
怎麼發行第一本花花公子雜誌？



不要被美女迷惑了心智，正事還是要做的，認真發行雜誌吧！



喔耶！妳在看我嗎？妳可以再靠近一點～（鼻血狂噴中）



想加入我的花花公子王國嗎？先答一個再說～



看到了沒？這就是大亨的特權～



豐富的花花公子資料庫

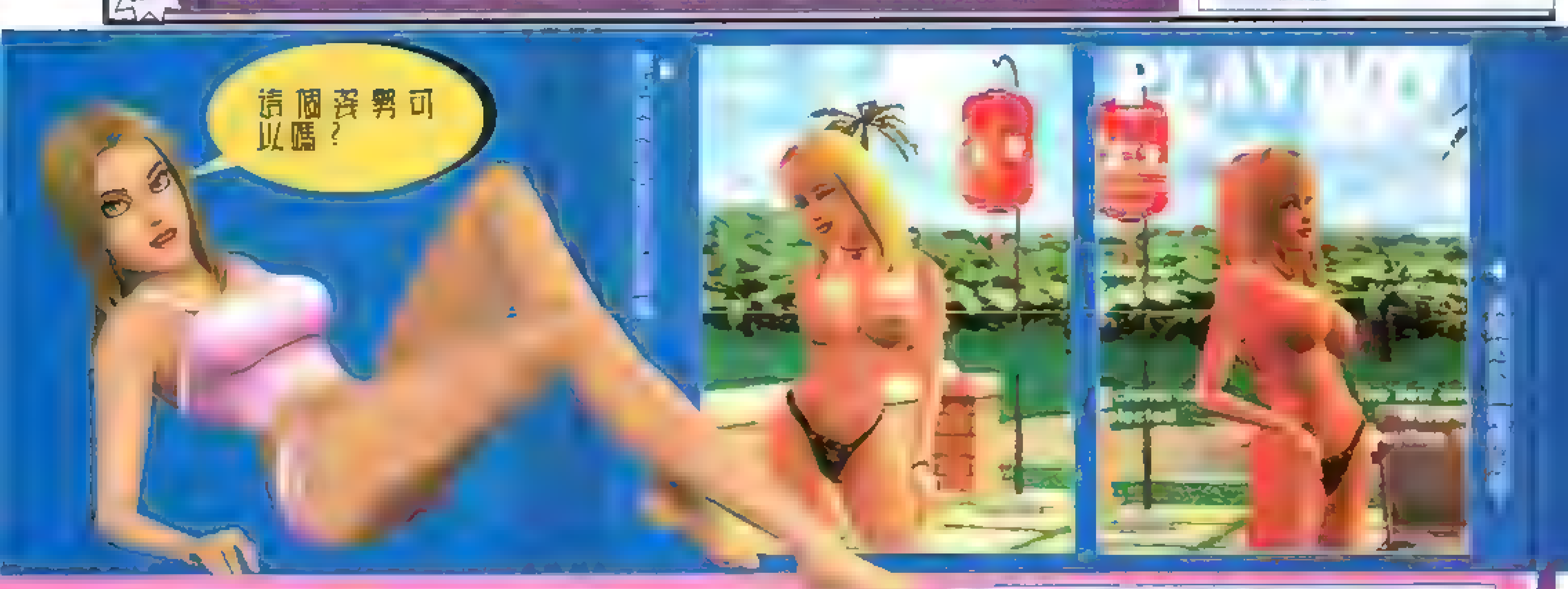


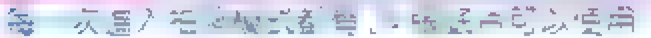
遊戲除了擁有頗具深度的內容之外，遊戲本身同時也擁有相當驚人Playboy的相關資料。玩家可以利用完成特定目標所賺得的點數來解開一些隱藏內容，這些包含了20本的Playboy 雜誌的歷史封面、超過15張的特殊照片、近百張的折頁女郎照片、以及12篇相當完整的名人專訪。在歷史封面上，玩家甚至可以把畫面放大來觀賞這些既經典又賞心悅目的美女封面圖；特殊照片則包含了Playboy歷史上一些相當特殊的廣告或創辦人Hugh Marston Hefner年輕時的一些經典照片；折頁女郎照片當然也是相當賞心悅目的，只不過因為畫面優美的關係，兌換時的點數要求會比較多一些；至於名人訪談的部分，更是遊戲資料裡的精髓。玩家在這邊可以看到許多名人專訪，這些名人甚至還包含了籃球之神喬登、美國前總統Bill Clinton等等，超過數十萬字的深度訪談內容相當精采且十分值得收藏。除了擁有誘人的主題、豐富的內容、具深度的歷史資料之外，《花花公子名模派對》在配樂上也有非常出色的表現。遊戲音樂由全美排行前100名的著名DJ － Felix da Housecat負責混音，加上為數眾多且非常具有美國流行音樂風格的動感音樂，相信八月發行時一定會讓喜歡經營策略遊戲的玩家愛不釋手。

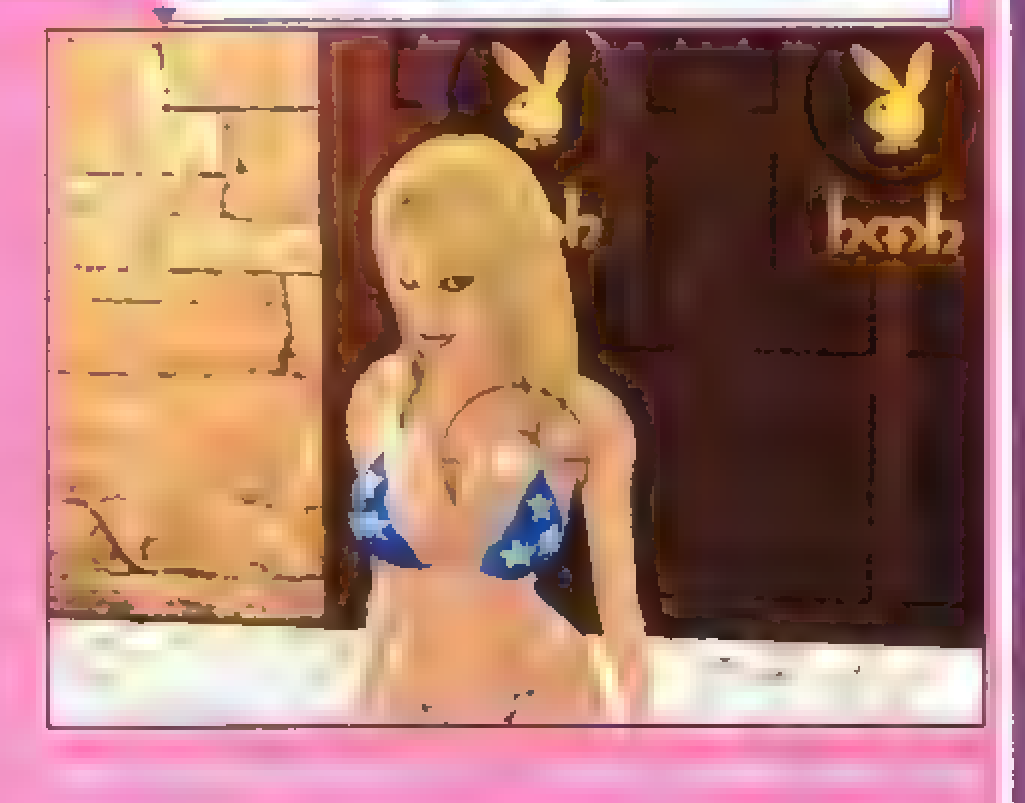


所有珍貴鏡頭都可以放大至全螢幕·[illegible]

註




每一次進入名模模式[illegible]可以使用





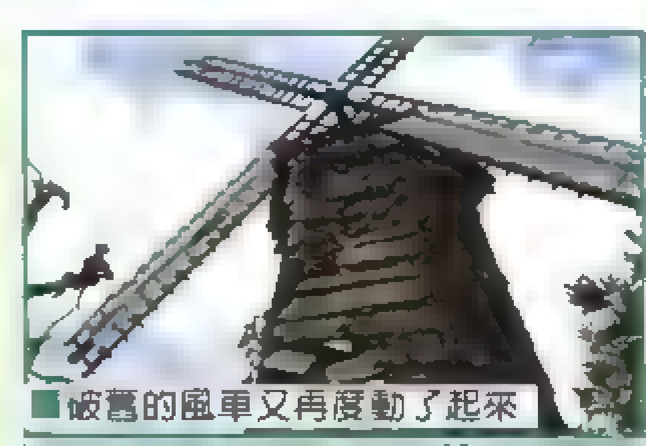
知名遊戲公司Dreamcatcher旗下的The Adventure Company在冒險解謎類型遊戲耕耘多年，已成為世界知名第一品牌；該公司選擇的遊戲題材多甚有深度，其中，「海底兩萬哩」、「環遊世界八十天」等名著的作者－法國科幻小說大師，被稱為科幻小說之父的儒爾．凡爾納（Jules Verne），就是該公司經常擷取靈感的對象。繼「海底兩萬哩」改編的《鸚鵡螺號的秘密》之後，The Adventure Company再度出擊，選擇了「神秘島」，再次發揮其不凡的改編功力。《神秘島》改編自凡爾納科幻三部曲的終曲「神秘島」(Mysterious Island)，這部作品被評價為凡爾納最具深度、最富人文精神的傑作，同時涵蓋冶金學、爆破學、工程學、水力學、動植物學、天文學和地理學的豐富內容，更是令人嘆為觀止。凡爾納的小說不僅博大精深、經常成為科學研究援引驗證的對象，其娛樂性更是相當可觀，當科幻小說遇上解謎遊戲，究竟會碰撞出什麼火花？讓我們來一探究竟。

多線式的解謎方向

挑戰更高的加分點數

既然是冒險解謎類的遊戲，那麼遊戲中各式各樣的難題必不可少。《神秘島》在這一方面，將以多元化的謎題形式征服喜愛此類型遊戲的玩家。不同於一般解謎遊戲採用「直線式」的劇情走向，必須滿足特定條件才能過關，《神秘島》大膽採用「多線式」的劇情規劃，玩家在面對難題時，可以選擇以不同的方式解決，而使用不同的解謎步驟也會得到不同的加分點數，當加分點數超過100、200、300時，遊戲中便會出現訊息，除了恭喜玩家得到高分，還會告知玩家在遊戲的某些鍵盤內有神秘的獎勵喔！

冒險一開始，虛弱的女主角飢腸轆轆，完全沒有力氣探索這座陌生的島嶼，而玩家被交付的第一個任務，就是把女主角的肚子填飽，讓左下角的生命值量表全滿。在小島上，玩家可以採集到牡蠣、鳥蛋、烏龜蛋、椰子、螃蟹和魚等食材，手邊也有小刀、鑰匙、火種等工具。是要把牡蠣撬開飽餐一頓生猛海鮮、敲開椰子暢飲清甜椰汁，還是辛苦一點，想辦法生起火，把這些食材烤熟再吃，就看玩家的選擇了。在遊戲裡，大啖生猛雖然不會馬上致命，但是卻可能招致難以彌補的後果，所以還是熟食美味又安全啊！


■破舊的風車又再度動了起來


■GPS定位系統告知你目前的所在位置

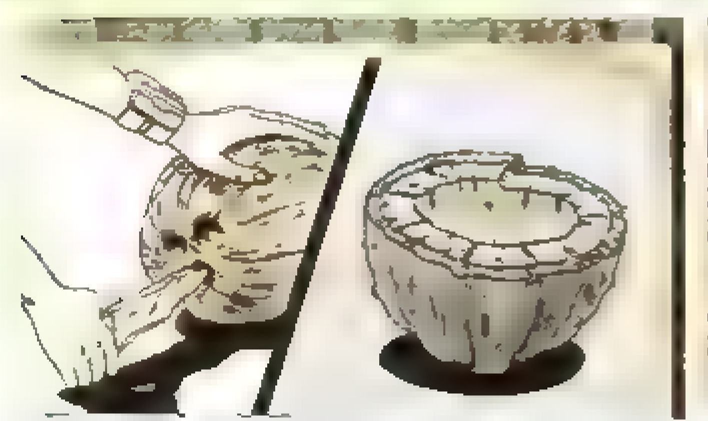

■美麗的景色之楓染湖面

點對點的移動方式

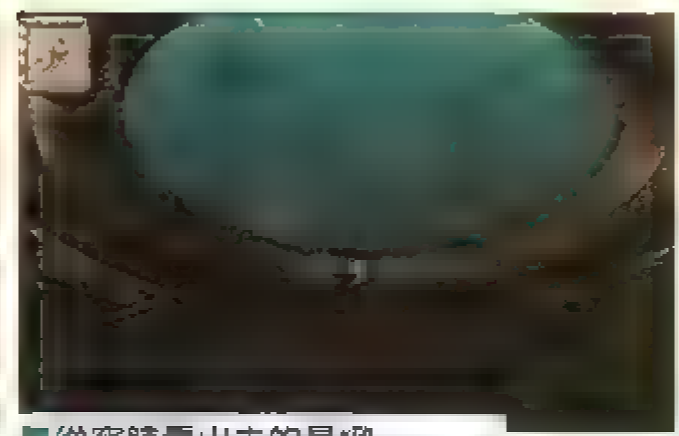
省去地毯式搜索的過程

《神秘島》採用「點對點」的移動方式，玩家在使用滑鼠游標時，可以看到兩種不一樣的系統提示，當玩家想前往的地點沒有解謎的關鍵時，游標就不會閃爍，玩家也無法點選該地點，保障玩家無須浪費時間搜尋白白徒勞無功。而當前方有值得探索的物品時，游標就會閃爍，讓玩家輕鬆辨識出哪裡可以找線索，不再進行地毯式的搜尋，省去許多繁雜的探索行動。這種貼心的「點對點」移動方式可以省下大把的遊戲時間，讓玩家更專注於遊戲中精彩有趣的謎題，也讓遊戲步調更加緊湊！而在遊戲進行中，如果陷入膠著不知道下一步怎麼走，別忘了移動滑鼠，看看游標在哪裡閃爍，謎底一定在那裡！



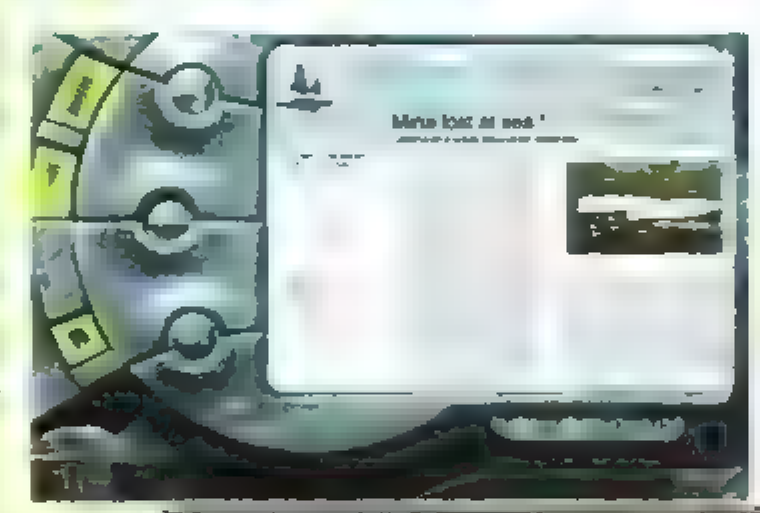

■這樣的道具會組合成什麼樣的工具呢？


■玩家要善用各式各樣的材料


■從窗艙看出去的景緻

組合與拆解道具功能 多重組合妙用無窮

《神祕島》除了文字、密碼、拼圖等解謎關卡外，最豐富、最有趣的關卡就是使用道具解決難題。在遊戲場景各處都隱藏了有用的道具，玩家每到一個新的地點，可要睜大眼睛把這些道具儘可能地收集到手，搭配手上的工具使用，往往可以得到意想不到的效果喔！道具選單內的物品，有的可以單獨使用，但大部分的物品都需要和其他物品組合，才能發揮功能。遊戲一開始，玩家可以撿到許多小東西：棕櫚葉、生鏽的鑰匙、金屬片、砂岩、銀幣，甚至還有豪豬的屍體，這些東西看起來平凡無奇，甚至讓人想不透有什麼功用，但只要組合這些物品－拿堅硬的砂岩去磨金屬片，就可以得到一把輕便的小刀了！有了小刀以後，採集道具更是得心應手，在拿到新的物品時，多多注意物品說明中的提示，嘗試組合更多好用的道具吧！有些道具在組合後無法回復（如小刀無法回復為金屬片），但是部分道具在使用後是可以拆解的！組合完成的道具右下角如果有一個」」的扳手圖示，表示此道具可拆解，玩家在使用過某些道具後，可能會發現這道具往後不會再用到了，這時候只要利用拆解功能，就可以讓已組合的道具回復原狀，這些拆卸後的道具還是可以再次組合，和其他物品搭配使用喔！


■主角從系統中得知最近的新聞消息


■玩家要照著琴譜彈才能解謎喔

活潑可愛的猴子夥伴 冒險旅程的得力助手

在冒險旅程中玩家會發現這座神秘的島嶼上，為數最多的生物似乎就是猴子，這些猴子們大多來者不善，存心要找玩家麻煩。但是，在某個角落，卻有一隻受傷的小猴子用無辜的眼神望著你，這就是未來會和你攜手同行的好夥伴小猴子「傑布」，遇到牠的時候不要猶豫，趕快想辦法替牠治傷，幫助虛弱的牠恢復體力吧！傑布同樣會有生命值量表顯示，玩家要想辦法補滿牠的體力，才能和牠一起冒險，但是受傷的傑布無法進食，該怎麼辦才好呢？趕緊找找附近有沒有可以幫牠包紮的材料吧！在傑布恢復健康以後，玩家就會發現新夥伴不只是可愛而已，還是令人驚喜的得力助手！爬不過、攜不著的場景，人類過不去，別擔心，小猴子可以！一隻兇神惡煞的大猴子擋住了去路，不想傷害動物的你，跟牠講道理也沒有用，別忘了，還有傑布可以當說客呢！把傑布和其他道具結合在一起，可以讓傑布拿著特殊道具去做玩家做不到的事，也可以把傑布送到玩家無法到達的地方；但是，傑布畢竟是特別的，千萬別把你的好夥伴跟其他道具放在一起喔！


■小猴子成為主角在島上的最佳夥伴

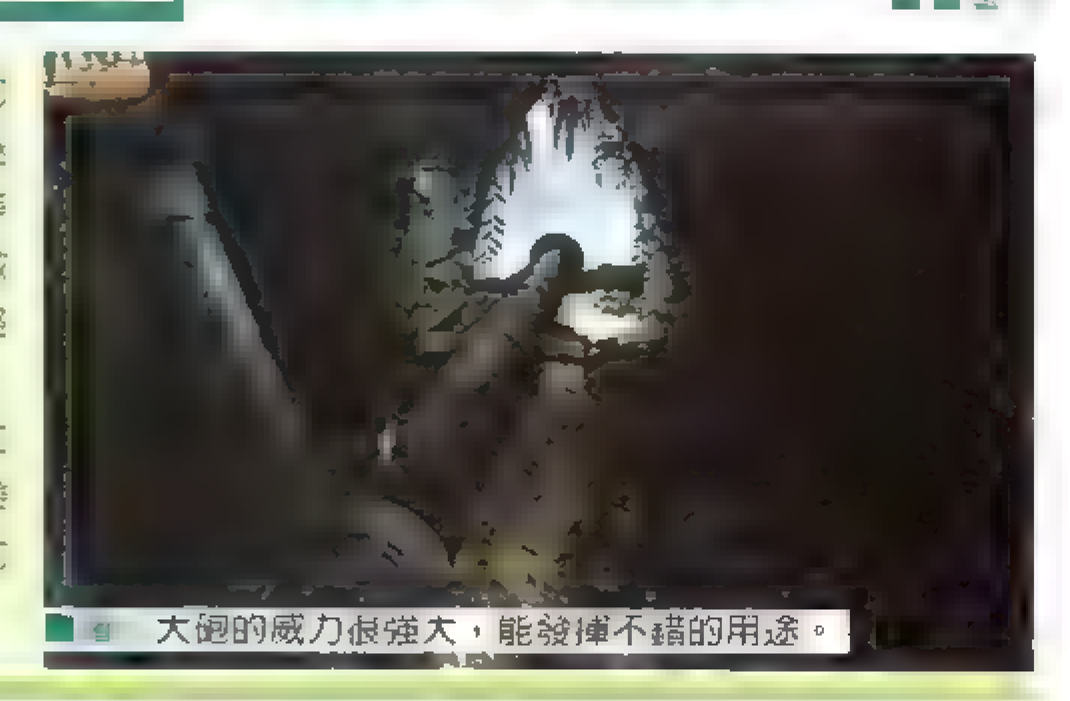
■小猴子在很多地方都可以派上用場，是得力助手呢！

■派小猴子去跟大猴子溝通一下吧



充滿挑戰性的謎題
來場腦力大考驗吧！

在玩家一步一步逼近島上的大秘密時，將會遇到各式各樣的考驗，除了大家需要靈活運用道具才能解決的難題之外，文字謎語、密碼解套、拼圖考驗、或者利用地形閃避射擊並攻擊敵人等等關卡，都非常緊張好玩。在冒險解謎作品中，解謎的關卡與設計往往是最吸引人的關鍵，在「神秘島」中也是如此。在玩家一路接受野外求生、自然科學常識大考驗後，終於來到謎題的核心。而最後的連續猜謎大會更是挑戰性十足，答錯兩題的話就會立刻遭受攻擊，要怎麼從這些如詩如歌的謎語中想出答案，正考驗著玩家的常識，不過可別被輕易考倒了，想辦法征服這些刁鑽的謎題，證明你是解謎遊戲的高手吧！


大砲的威力很強大，能發揮不錯的用途。

精緻華麗的畫面呈現
刻劃栩栩如生的神秘島

進入「神秘島」的世界，很難不被精緻美麗的畫面所吸引。故事發生在一個杳無人煙的島嶼，充滿熱帶風情的小島上綠蔭處處，大片大片的棕櫚葉，在沙灘上緩緩爬行的海龜，處處考究的熱帶風光令人印象深刻。「神秘島」採用的3D繪圖引擎為整個遊戲的質感加分，有如照片一般精細的畫面品質，更是提升玩家融入遊戲世界的程度，就連手機的畫面畫質也都寫實得讓人嚇一跳喔！隨著遊戲劇情的推展，玩家可以欣賞到海洋、火山島、溫泉等等風情各異的場景，這些美麗的場景內不但隱藏了解決劇情難題的重要道具和線索，還有小島的景色讓玩家感受栩栩如生的美麗風情，讓玩家在進行遊戲的同時能享受看電影般的視覺效果以及細緻寫實的真實細膩，完整感受「神秘島」的魅力！




島上處處可見優雅迷人的景緻

全程語音精湛演出
細膩音效如在自然懷抱

一進入「神秘島」，玩家就可以感受到濃濃的熱帶風情，輕快悅耳的音樂，搭配細膩的音效，一隻小巧可愛的猴子就在你耳邊撒嬌，而棕櫚樹上輕輕搖擺著，發出令人放鬆的沙沙聲。玩家所扮演的女主角蜜娜不僅全程語音演出，讓你真實感受她的喜怒哀樂，驚嚇、恐懼、緊張和感動，場景內各種特殊的音效，更是讓人忍不住側耳傾聽，想知道「到底究竟是什麼」動物的聲音呢！」猴子棄在受傷時痛苦的呻吟，還有恢復健康後精神奕奕的叫聲，精湛的聲音演出讓你感覺置身大自然的懷抱。


前方出現紅外線，小心別誤觸了。

★不上線的RO 不扣點的RO

RO格鬥場 線下開打!

不願醒的魔咒 不能停的格鬥★



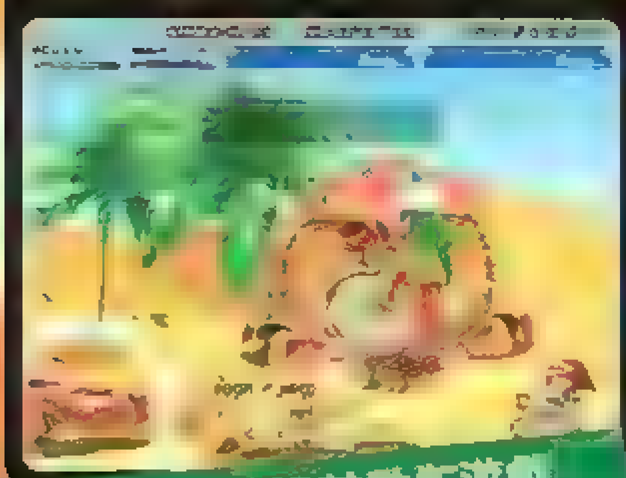
RO玩家站出來！格鬥運動正展開！

GRAVITY
WWW.SOFT-WORLD.COM
WWW.GameFlier.COM
©GRAVITY&DTDS & FRENCH-BREAD & SYUMPU-TEI-KO-BO
©GameFlier International Corp.
©&℗Soft-World International Corp.

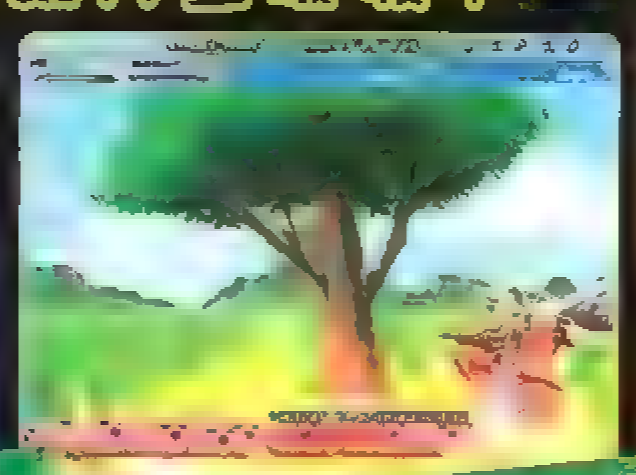
踢爆 制！
開始戰鬥！

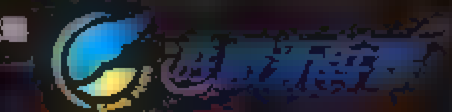
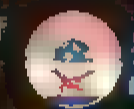
7月23日RO中文格鬥版 經典上市

8大關卡外加1隱藏關，百分百滿足KO癮
6種男女職業再加初心者，不思議力量爆發中


可愛、活潑橫向捲軸動作遊戲
看各種職業如何搞笑發功


數十種小怪帶你奔向歡樂天堂


完全享受技能養成的樂趣

客服專線 0800-741-009
代理 
發行  智冠科技股份有限公司

仙境傳說 FIGHT! RAGNAROK 格鬥版

Hey! You!

RO格鬥版 你買了嗎？

全省超商、3C賣場、書局、各大電腦門市均售

2005.7.23 發售預定

線上遊戲天霸王！

仙境傳說

售價：599元

599 標準包

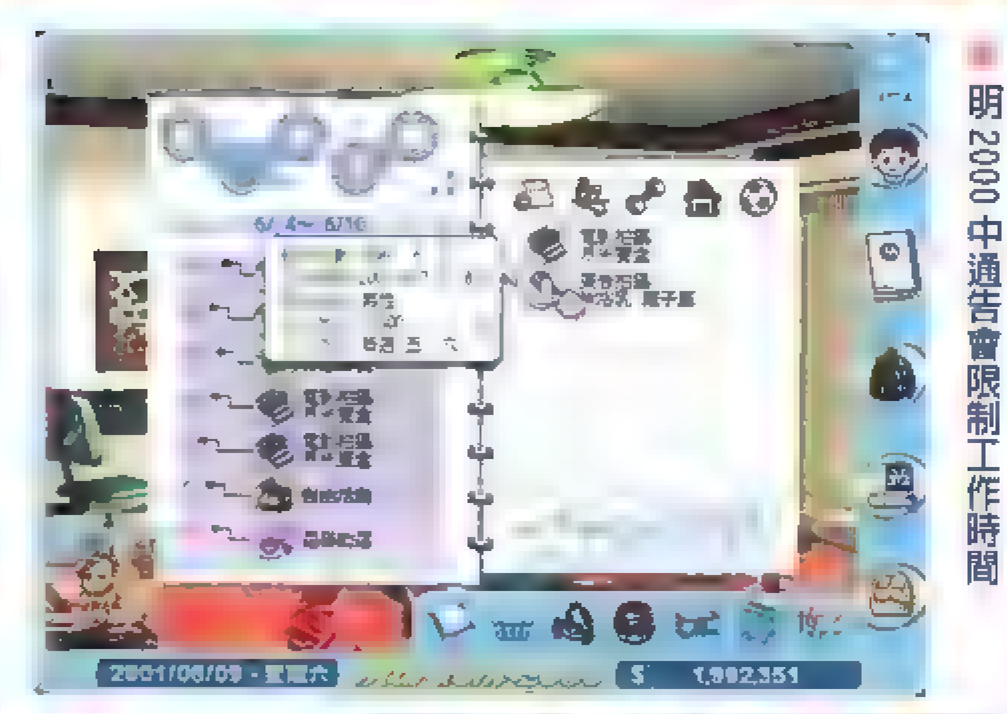
799 亂鬥手把包

網址：WWW.SOFT-WORLD.COM WWW.GameFlier.COM

GRAVITY 遊戲新幹線® 軟體世界 智冠科技股份有限公司 ●客服專線：0800-741-009



明星行程全記錄



● 明 2000 中通告會限制工作時間

通告

和前作相比，通告類行程最大的改變在於拍攝的限制放寬了。只要明星體力許可，天天都可以排通告搶錢！另外，除了標準的電影、電視劇拍攝、唱片錄製、節目主持、與廣告拍攝之外，明3中還新增了宣傳活動。多接通告固然可以增加收入，但若想電影賣座長紅、電視劇登上收視排行榜的話，宣傳活動可也少不得喔！

明星志願3

Stardom

● 明 3 中取消通告時間限制，自由性更大了

《明星志願 3》繼承《明星志願》系列作的遊戲性與架構，其中的行程部分包括了通告、打工、訓練、休閒四大項，再加上一些特殊通告：例如綜藝節目、特殊邀約…等，豐富的行程設計保證會讓明星的生活顯得多彩多姿～。只有充份了解演藝圈的各項活動與走向才能讓旗下藝人有機會發揮才能並更上一層樓喔！

GAME INFO

發行日期 2005年8月

製作開發 大宇
代理發行 大宇
遊戲售價 未定
遊戲類型 經營養成　語言版本 中文
適用平台 Win 98/ ME/2000/ XP

打工

《明 3》中每個打工項目都劃分為兩級，熟能生巧，只要藝人把工作做熟練等級提昇了，將可獲得更高的報酬。



唱片製作： 擔任唱片製作助理可順便學習其他歌手的歌唱技巧。



MV演出： 飾演音樂錄影帶中眾多路人的其中一個。



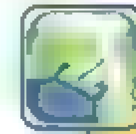
幕後合音： 在各大小現場表演中，替演唱歌手合音。



[illegible] 負責秀場主持人休息時間的串場活動。



平面廣告： 擔任服裝雜誌的專屬模特兒，需擺出優雅的姿態來突顯服飾的特色。



[illegible] 配合節目內容將需要的道具送到舞台上，偶爾會被主持人[illegible]

戲劇配音： 擔任外國影集的旁白配音工作。

[illegible] 至各大秀場擔任表演者的舞群。

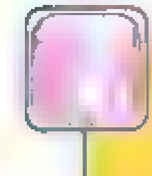


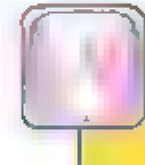
● 勤打工有助於等級提昇

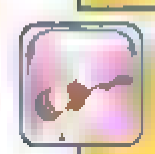
官方網址：http://stardom.joypark.com.tw/

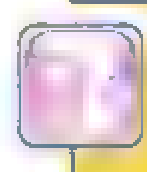
＊CPU　PIII 800Mhz　＊記憶體　256MB　＊硬碟 1GB　＊音效卡　支援 DX 8.0 之音效卡
＊顯示卡　支援 DX 9.0/32MB 顯示記憶體　＊光碟機　8 倍速以上之光碟機

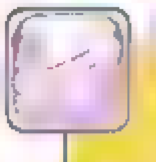
訓練


藉由反覆的練唱找出正確的發聲方法及訓練歌唱者的音感。

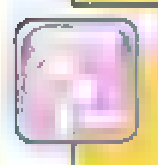

學習有氧舞蹈不但可增加體能，還可讓舉手投足都充滿韻律感。

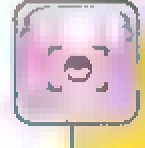

藉由學習樂器來了解相關的音樂理論。

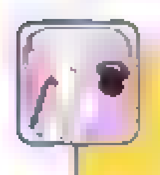

學習各種說話技巧來豐富談話內容。

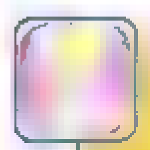

學習用不同的說話語氣來表達情感。


學習獨門技巧來記憶閱讀過的文章或資料。


學習如何利用適當的肢體動作使得表演更加傳神。


學習如何自然地在鏡頭前做出各種表情、動作。

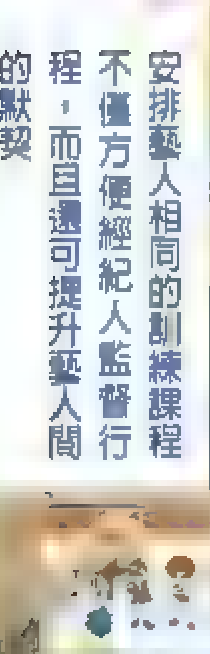

學習誇張的表演方式，讓自己在舞臺上受到注目。


接受儀態訓練可讓舉止更為優雅。

到紐約接受短期的表演訓練課程。

到夏威夷接受短期的舞蹈訓練課程。

到維也納接受短期的表演訓練課程。



安排藝人相同的訓練課程不僅方便經紀人監督行程，而且還可提升藝人間的默契

休閒

由於《明3》中替每個藝人設計了成長AI，因此在休閒行程中並沒有類似前作打保齡球、詞曲創作…等選項，玩家只需要替藝人多安排自由活動的時間，藝人便會依照興趣自行成長。


自由活動： 休息不但可放鬆身心，還有助於藝人發揮潛能


歐洲旅遊： 接受異國文化的洗禮有助於心靈成長。


[illegible]： 到醫院做診斷可迅速恢復好狀態。

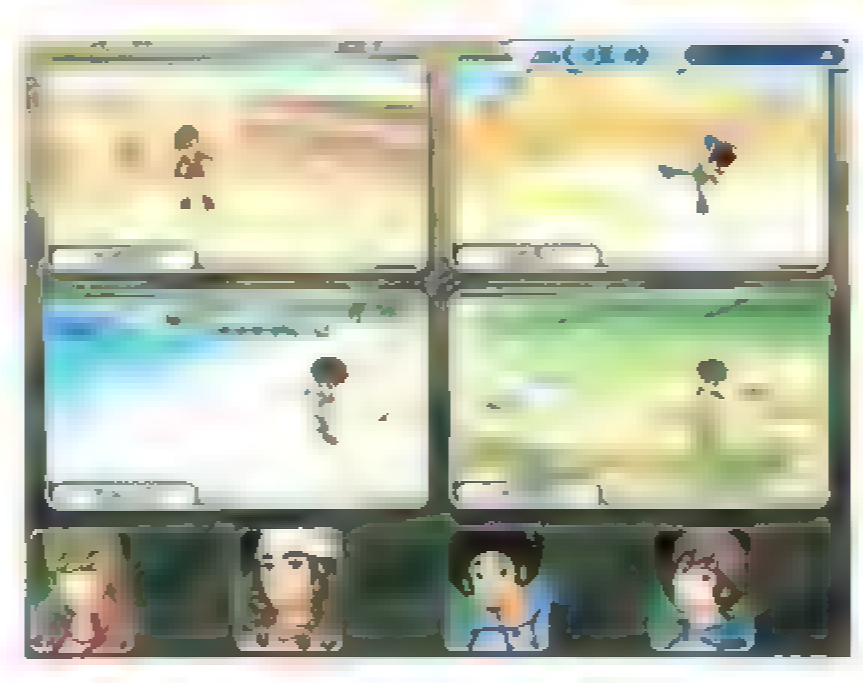

島嶼度假： 遠離塵囂可使身心獲得到充分舒解。


日本溫泉： 適當的泡湯有助於疏解工作壓力。

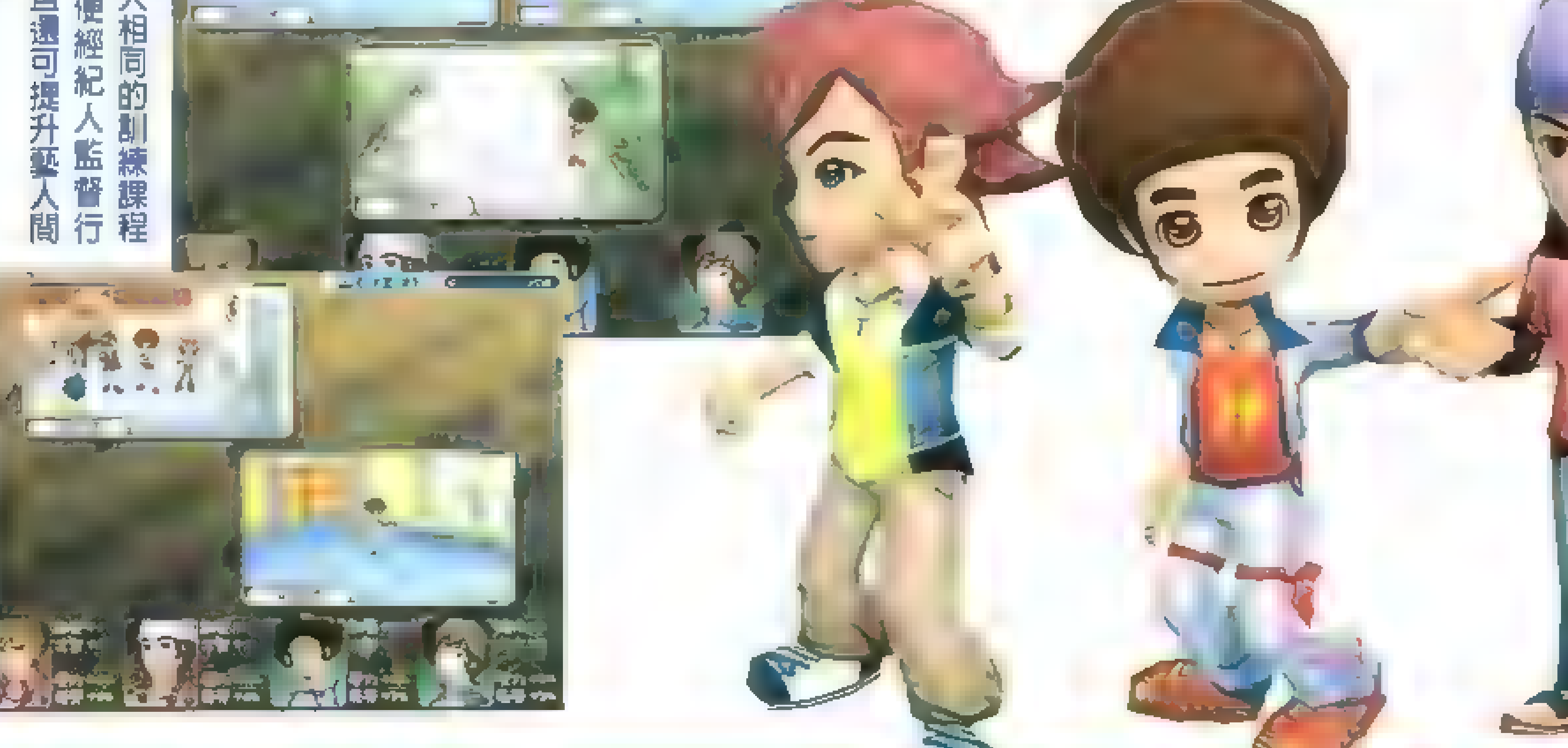

塞外觀光： 在遼闊的天地裡享受解放的快感。


[illegible]： 短期的自助旅行可滿足冒險的慾望。


古蹟尋奇： 跟隨古人的腳步探索生命的奧秘。



經紀人雖然無法跟隨藝人出國，但是卻可親自出發到當地與藝人來場不期而遇～



遊戲場景大公開

若希望藝人快快成長，光安排訓練打工絕對是不夠的。要想替明星多接通告，增加實際演出經驗，那對於遊戲場景絕對不可不了解！身為經紀人的玩家必須多利用閒暇時間逛逛場景，和各大媒體的導演、製作人打好關係，以替藝人爭取到更好的權利！



和製作人打好關係後，遇到適合藝人的通告製作人便會主動上門邀約

SoSa 電視

負責人：陳革非、強尼戴

若有人問說，這幾年演藝圈中最賺錢的製作媒體是誰？相信所有內行人皆會豎起大拇指說：SoSa電視台！由於題材新穎節目創新，自開台以來，優質的綜藝節目就一直是SoSa電視的招牌。而這幾年所流行的長壽劇集，也是由SoSa電視最先開啟風氣帶動流行。SoSa電視能有今天的成績，創台總經理陳革非與節目部經理強尼戴無疑是幕後的最大功臣。



SoSa電視台最近推出的益智問答型節目大富翁BaBaBa。仔細一看，那個主持人竟然是…孫小美！？

永振電視

負責人：鄭超一、錢鈞

永振電視，一家在明星系列中算是老字號的電視公司。這些年來，永振雖然在激烈的電視台大戰中靠著雄厚的資金立於不敗之地，不過由於公司內人事老舊、作風保守，因此在業績上一直難以展現出搶眼的成績。永振電視戲劇部的負責人為業界中出了名的拚命三郎～鄭超一，雖然他的外表邋遢不修邊幅，記憶力差到永遠記不得主角的名字，不過他製作連續劇的功力可是不容小覷喔！另外，錢鈞，永振電視公司節目部的新任經理，傳說是永振高層從美國高薪挖角的專業節目製作人。根據可靠的八卦消息指出，這位手不離煙斗的製作人似乎特別照顧相貌清秀的男性藝人，玩家若要早日在主持界嶄露頭角，和錢鈞打好關係，投其所好或許是個不錯的方法喔！

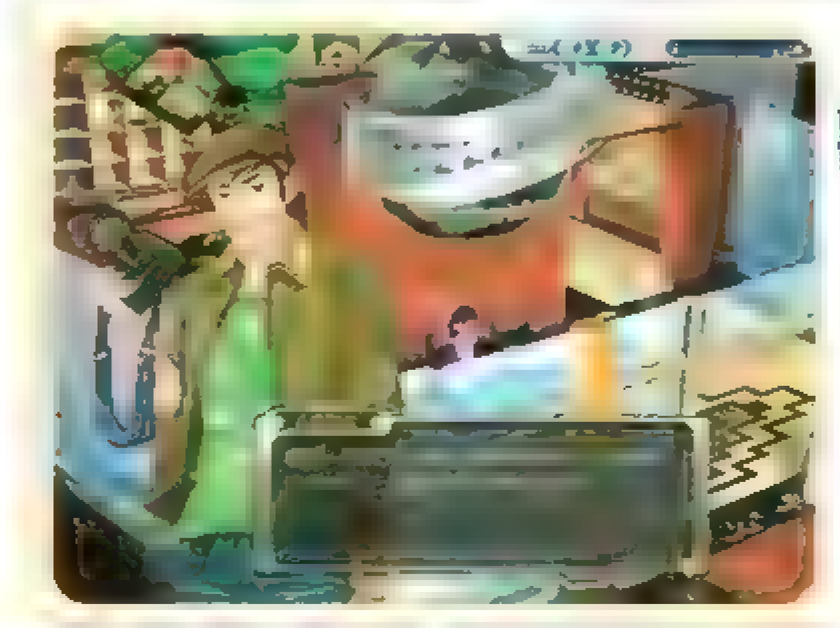


永振電視的口碑節目，貓狗神偷。參加者必須解開古墓密碼才可帶走寶物。

全球製片

負責人：王瑞恩

電影產業不景氣，許多獨立製片的電影商紛紛宣布關門大吉。存留下來的電影片商於是合資成立遊戲中唯一且規模龐大的全球製片公司，希望能以眾人的力量振興電影產業，並且在國際上揚眉吐氣！全球製片由《明2》的人氣男主角王瑞恩負責，接手以來努力將本土電影推向國際，也有了不錯的成績。無奈，媒體對導演的關注似乎仍鎖定在他和人氣天后方若綺之間的友誼，這對感情深厚的交心好友是否能在《明3》中有突破性的進展呢？哈～就讓我們拭目以待吧！



黎華、方若綺、王瑞恩之間糾纏不清的感情發展才是八卦記者的最愛

創意廣告

負責人：陳查理

走在時尚最尖端的廣告公司，利用各種色調的燈光及照明方式，將空間布置得明亮大方，展現出強烈的設計感與空間藝術，不過眼界高、容易挑剔的廣告公司就像他們的外貌一樣，也有高不可攀的一面。『想紅？想成名？那你來找我就對啦！廣告播放率高、工作輕鬆、價碼又好，拍了之後保證讓你從街頭紅到巷尾！』憑著三寸不爛之舌，陳查理說服了不少渴望進入演藝圈發展的新人進入廣告公司。只要和他打好關係，多接幾支廣告，旗下藝人想要一夕成名再也不會難如登天！

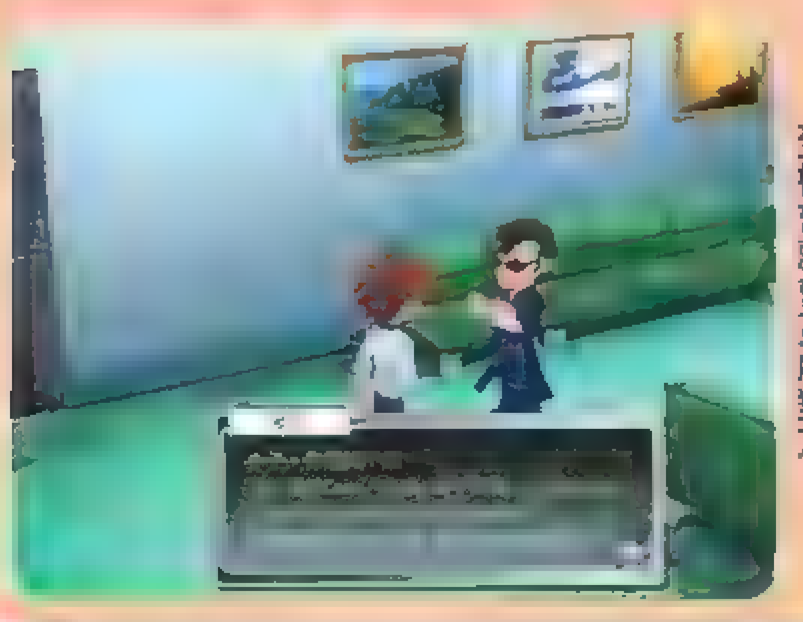


創意廣告陳查理交遊廣闊，想拍廣告找他就對了！

追夢廣告

負責人：麥可

亮橘的色調、內斂簡單的擺設，是追夢廣告與其他公司不同之處，牆上的風景畫發揮了提升氣氛的效果，就像在冰冷的冬天吹來一陣暖風一般，讓這公司氣氛揉合了幾許溫暖。自稱為廣告界教父的麥可不但有著酷酷的外表，連說話都不帶感情。家有家主，行有行規，做事一板一眼的麥可最痛恨沒有信用的經紀人，想要跟他長期合作的話，可得」，通告的安排，千萬不要違約才好！

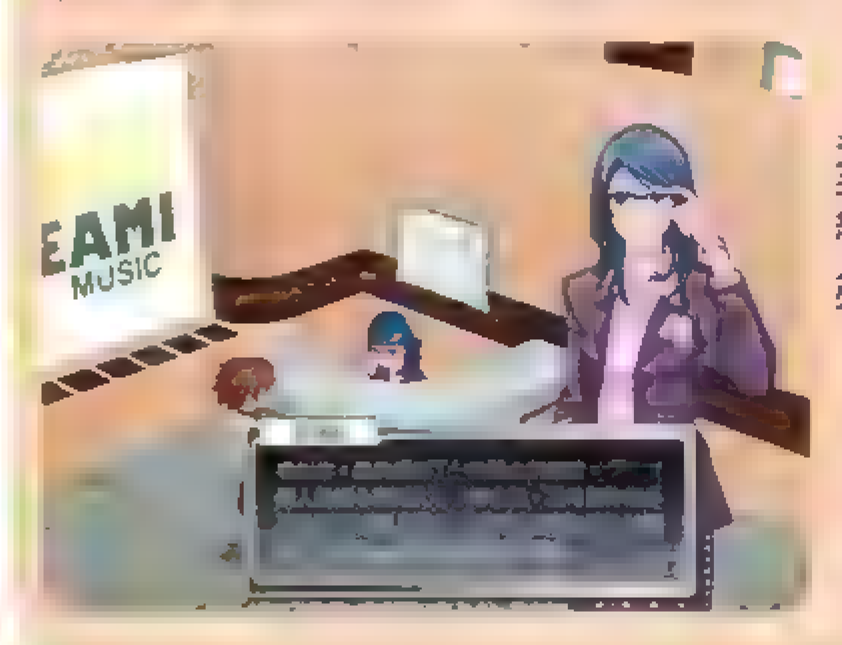


酷酷的麥可和痞痞的陳查理是廣告界的宿敵，兩人只要一找到機會就會互酷對方。

EAMI唱片公司

負責人：周映彤

EAMI公司秉持著一貫的樸實色彩，不以搶眼或譁眾取寵的外表吸引大眾，樸實的木製裝潢營造出溫暖氣息，各種柔和的素材搭配出平易近人的一面，笑臉迎人的負責人也展現了專業製作人的大家風範。周映彤曾經是紅極一時的知名歌手，從幕前退居幕後成為唱片製作人之後，由於堅持音樂品質，不以追隨市場流行為公司經營目標，因此所發行的唱片大多有不錯的評價。知名藝人黎華、方若綺都是周映彤的好友，想認識這些大牌藝人，你絕對不能錯過EAMI！



明星歷代主角皆會在新作出露臉，周映彤已堪稱為明星界的元老級人物～

日月光音樂

負責人：小熊

白色的櫃臺、橘色桌椅、綠色的裝飾植物，各種明亮的色彩毫不衝突的散佈在日月光唱片的各個角落，展現出這個公司年輕、具生命力的一面。音樂總監小熊原來也是EAMI的製作人，但是由於和周映彤理念不合，因此找了幾個志同道合的音樂製作人成立了日月光音樂。在小熊的領導下，日月光打著『流行才是王道！』的旗幟，推出了一張又一張聽一次就能朗朗上口的流行歌曲，也為公司賺進了大把大把的鈔票！



日月光的音樂或許不雋永，不過廣受市場歡迎卻是不爭的事實。

歐堡娛樂城

負責人：演藝大亨郝友乾

包含了KTV、電影院等娛樂設施的歐堡娛樂城不僅是經紀人挖掘新人的最佳場所，更是遊戲中許多劇情發生的地方。如果覺得情人節、聖誕節…等重要節日一個人太孤單的話，就到歐堡娛樂城來走走，或許可以上巧遇到心儀的她喔！



每個場景都可能發生劇情，有空別忘了四處逛逛喔！

公園

負責人：市政府環保局

工作累了不妨到公園來散散心，[illegible]這裡有[illegible]愛的塔羅小魔女可以預[illegible]主角的未來，[illegible]看，魔女年紀雖輕，[illegible]起來可是有模有樣，希望[illegible]理想事業、愛情事業[illegible]的話，別忘了多聽聽她的建議喔！



《明3》的塔羅小魔女取代了《明2》的星星公主，同樣可給予主角許多提示與幫助

No19酒館

負責人：席若芸

包含了KTV、電影院等娛樂設施的歐堡娛樂城不僅是經紀人挖掘新人的最佳場所，更是遊戲中許多劇情發生的地方。如果覺得情人節、聖誕節…等重要節日一個人太孤單的話，就到歐堡娛樂城來走走，或許可以上巧遇到心儀的她喔！



阿波羅休閒會館

負責人：潘小子

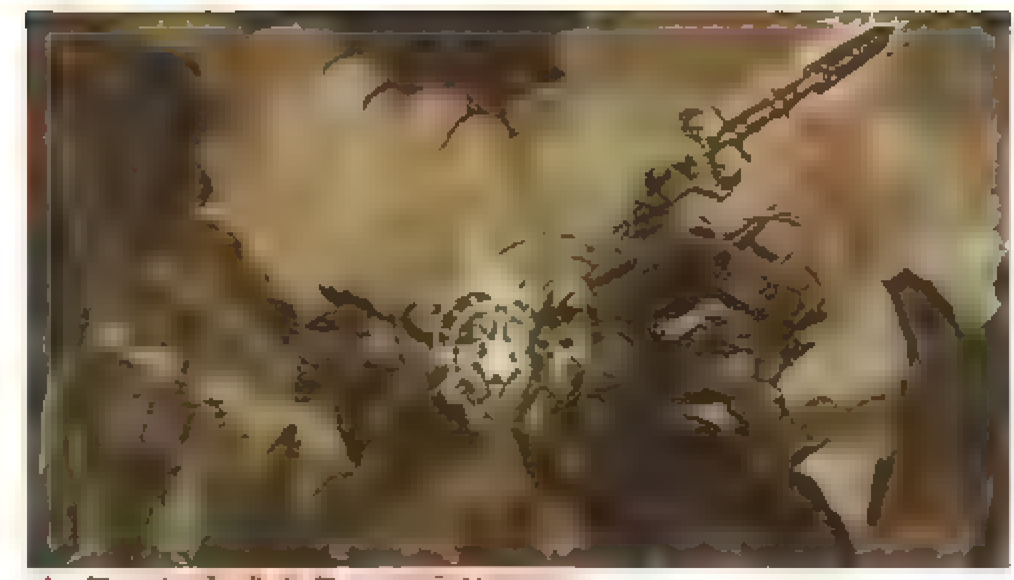
俗話說，只有藝人最瞭解藝人的需求。潘小子入行六年，演藝事業卻一直不見起色，因此決定破釜沉舟砸下鉅資開設了明星史上第一家專業的藝人培訓中心。阿波羅休閒會館提供了由淺入深的專業課程與相關的打工機會，為嚮往進入演藝圈的新人們提供了最方便的一條捷徑。雖然這條高速公路的收費並不便宜，不過還是有許多新人前仆後繼的爭相報名，也難怪潘小子會笑得開懷，直說，轉行真是轉對了！



哈遊戲 明星志願3

劍與盾的戰爭

千年之前，在一場百年之久的動亂中，阿祖奈（Azunai）十字軍和薩拉摩斯（Zaramoth）軍團展開最後戰役。殘暴之神薩拉摩斯的最後一擊穿透了阿祖奈搖搖欲墜的盾牌，大地為之撼動。就在這個時候，一股魔法之力開始竄充，並將位於原之平原上的兩支軍隊捲進一場大災變之中。滿目瘡痍的荒地，鑄成了人類第一世紀的最終試鍊。而千年以來，魔法不斷地散播到世上的各個角落，自由地為那些能夠號令魔法的人使用。曾幾何時，這股魔法浪潮也因為古代遺產的呼喚而減弱。在原之平原上，新的繼承者誕生了，它的力量與日俱增，順它者生、逆它者亡。由於它無人能敵，很快的，一段天命即將轉換完成，舊的世紀將會被新的所取代


▲二代故事建構在劍與盾的戰爭




▲主角一開始是邪惡勢力的傭兵成員之一

撰文　路易王

自從消滅了荼毒著愛柏（Ehb）大陸的邪惡之後，已經又過了一個世代，而現在，新的威脅甦醒了。在《末日危城 II》這款由 Gas Powered Games 所推出之暢銷角色扮演遊戲的續作中，你將會再度披掛上陣，從潛伏多年的巨大威脅手中拯救世界。路易王身為一代忠實的擁護者，有幸在雜誌截稿前取得二代的試玩片，馬上投入亞蘭納的世界裡。以下路易王將會完整介紹二代的特色，並詳述一代與二代的差別。

GAME INFO
發行日期　8月19日
製作開發 Gas Powered Games
代理發行 台灣微軟
遊戲售價 NT1290 元
遊戲類型 角色扮演　語言版本 中文
適用平台 win 98、ME、2000、XP


▲[illegible]
▲這男人拒絕加入[illegible]一旁的男子

官方網址：http://www.microsoft.com/taiwan/games/dungeonsiege2/default.asp

複雜的戰鬥控制

在戰鬥方面，在一代中除了面對BOSS級的頭目外，幾乎都是一路砍過去，見神殺神，見佛殺佛，但二代就沒有那麼簡單了。首先戰鬥時增加了聖歌、英雄異能，操作難度複雜許多，且二代按H鍵補血或魔法時不像一代直接補到滿，而是慢慢增加所補充的血量，假如血量增加速度趕不上損血速度，角色很容易就昏迷不醒，只要肉盾一掛，後排的弓箭手與魔法師通常凶多吉少，因此只要敵人一多，常常都得按空白鍵暫停，一一指示角色的行動，遊戲過程自然刺激許多。或許也因為如此，二代的單人戰役最多只提供六名成員，避免讓玩家陷入手忙腳亂的惡夢。


拉弓的姿勢很帥吧！▶

*CPU　未定　*記憶體　未定　*硬碟　未定
*顯示卡　未定　*光碟機　未定　*音效卡　未定

各種不同特性的種族


▲樹精的家鄉進出都要靠纜車

在一開始創造人物時，玩家會立刻感受到一代與二代的差別，在二代中將種族擴充到四種，每個種族都有不同的特性與能力，其中新增的精靈（ELF）不但在智力上比其他種族優秀，魔法回復速度也比其他種族快了5％，根本就是天生的魔法師。而樹精（Dryad）雖然在力量上比較弱勢，但敏捷度卻是所有種族最高的，對於死亡魔法也具有易於常人的抵抗力，半巨人則綜合了前作中的超強力量與生命回復速度，相對犧牲掉部分的敏捷，而人類的屬性則是最平均的，除了比其他種族更有機會取得魔法物品外，還多出兩點技能點數讓玩家自行分配。此外二代跟一代一樣可以讓玩家自行選擇角色的性別、長相、髮型與髮色，但Demo版中可以選擇的式樣還是過少，不知道正式的版本裡會不會有更多的選擇。


▲走入瀑布後將別有洞天

狡猾的人工智商

相較於一代，敵人的AI有更多變化，不再是一昧蠻幹。他們擁有全新的異能和魔法，會互相支援，看到狀況不對還有可能落跑，假如某個角色做了什麼惹惱對方的動作，比如從後面放冷箭，或施展魔法等等，你會在敵人的資料欄看到他將這個角色列為首要的攻擊目標，因此為了避免脆弱的弓箭手或魔法師被敵人頭目盯上，玩家可以使用一些英雄異能如挑釁（Provoke）等等，派一些皮粗肉厚的坦克去吸引敵人的炮火。假如再配合聖歌加強防禦力並用強悍（Toughness）英雄異能來加強物理傷害的抵抗力，就能創造出一個超強肉盾，讓隊友可以在毫髮無傷的狀況下一一轟爆敵人。


▲二代可以感受敵人AI明顯提升了不少

必須要70級以上的玩家才能夠選擇菁英級的難度▶

[illegible]技能樹

在[illegible]一代中角色[illegible]技能[illegible]，反正只要不斷的使用該武器[illegible]，[illegible]在二代中要裝備武器[illegible]力量、敏捷度或智力[illegible]一定的等級[illegible]，但二代除了[illegible]業等級會[illegible]武器裝備外，每次升級玩家會獲得點數[illegible]技能的分配，[illegible]技能都[illegible]等級[illegible]

技能樹大[illegible]，各職業的技能都能提升該職業在各方面的能力，[illegible]了一大量[illegible]外，還增加了職業等級，[illegible]有些武器只具[illegible]等級，沒有這[illegible]技能等級[illegible]問題是技能等級每升一級只[illegible]有一點[illegible]，[illegible]一種職業，假如沒有專心練[illegible]種技能，[illegible]威力會比專心同種武器[illegible]一大截。


▲各種技能都有不同的職業等級需求


▲[illegible]

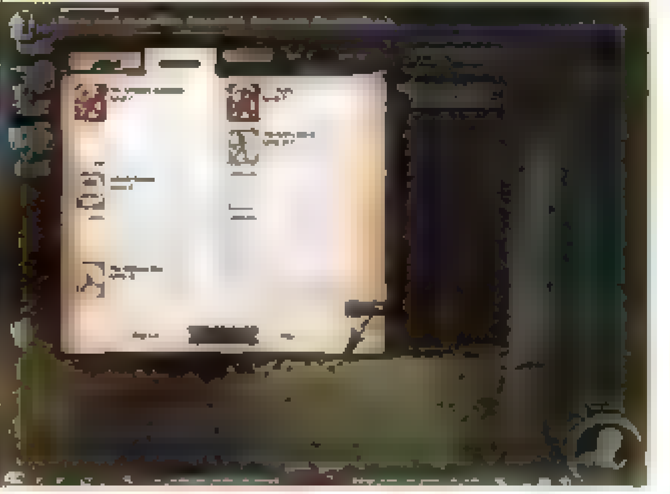

▲[illegible]才能有效提升角色能力





電影情節般的敘事場景

《末日危城》一代最為人詬病的地方莫過於遊戲深度的不足，在這方面二代的確有很大的改進。首先我們來比較一下劇情的部分，一代的劇情單線到有點離譜，整個愛柏（Ehb）大陸鮮少有岔路，而支線劇情聊勝於無。玩家不需要有太多的思考，只要一路砍殺過去幾乎就能輕易過關。在二代中，製作小組將主線任務融入感人的劇情，再配上大量的支線任務，整個地圖四通八達，到處都有傳送點。支線任務有些和主線任務息息相關，有些卻要角色等級到一定程度才能進行，所有的任務都會列出所需要的等級。為了避免廣大的地圖路線影響到遊戲進行的方向，製作小組巧妙的用聖門（Sanctuary Door）來安排路線，所有的聖門都要特定職業達到特定等級才能打開，讓玩家清楚的知道哪些區域暫時還不是本身的能力可以應付的。



▲遊戲中有豐富的支線任務

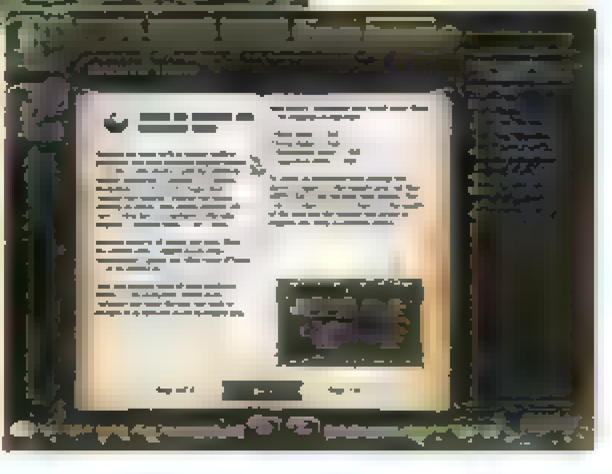

▲二代考查強的難題將大幅增加


▲這算是遊戲中的美女吧（很熟悉的一代髮型）

養個寵物來作伴

二代中玩家可以選擇的寵物有好幾種，光是試玩版中出現的就有驢子、蠍子女王與冰元素。而且寵物還會協助玩家進行攻擊。寵物的成長方式也別具一格，你必須餵食牠們武器或防具，才能增加他們各方面的能力。舉個例子，餵食格鬥武器將能大幅增加寵物的力量屬性，遠距離武器能增加敏捷屬性，魔法武器則能增加智力屬性，寵物屬性越高，能力就越強，甚至可以擁有專屬的英雄異能。最重要的是，你再也不用煩惱背包太小，得一路丟東西了，全部塞進寵物的嘴巴即可。講到物品的放置，這一代也有很棒的設計，玩家在冒險途中，隨時可以用最初級的傳送法術將自己傳回城鎮賣賣武器防具，或者放在城鎮裡的保管箱，等清空背包後再傳送回來，讓大家免除來回奔波的辛勞。此外，二代還多了一個冶煉系統，可以將撿到的寶石排列組合後冶煉到武器或防具上，增加各種不同的屬性。


▲這個可愛的寵物就是路易王心愛的冰元素


利用各式寶石排列組合來強化物品 ▶

方便好用的魔法系統

二代的魔法系統包含了一般的主要戰鬥系統，不過[illegible]等七種，包含[illegible]、[illegible]、火、冰、雷電、死亡、非元素等，另外魔法還可以[illegible]，放置到Active Spell區域就可以[illegible]，放置到Auto Cast區域的[illegible]，比如在人物受傷時自動施展[illegible]，或者[illegible]召喚生物等等，[illegible]的Reverse Spell[illegible]魔法。


▲[illegible]

▲[illegible]

吟唱聖歌來加持隊伍

要強化整個隊伍的能力不一定得靠自然魔法，二代裡新增的聖歌系統也有同樣的功用，聖歌可以在旅行的途中陸續得到，取得後會放置在Lore Book。只要找到祈禱聖殿(Incantation Shrine)，便可吟唱各種不同功用的聖歌來加持整個隊伍。雖然聖歌的作用時間比魔法長，但祈禱聖殿並非到處都有，而且吟唱聖歌後祈禱聖殿的魔力會暫時失去效用，無法再吟唱第二種功效的聖歌。


買頭驢子來載貨吧

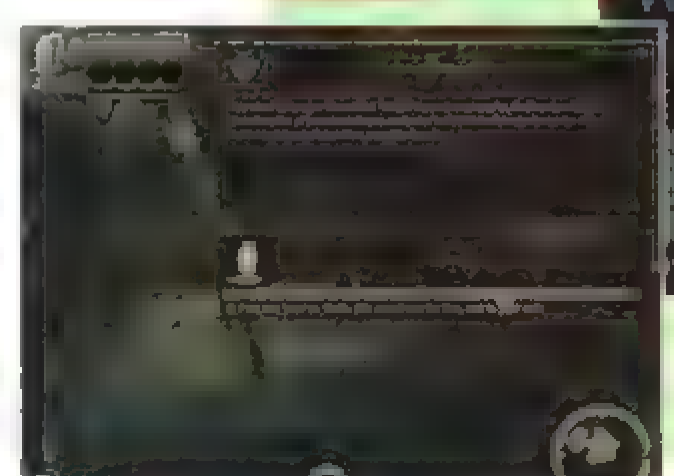

怪物蜂湧而上


進入祈禱聖殿吟唱聖歌

效果超越高等魔法的英雄異能

除了魔法與聖歌外，這次包括戰士、弓箭手、自然魔法師與戰鬥魔法師都可以培養屬於自己的英雄異能(Power)。每個職業的異能都有七種，所有的英雄異能都需配合特定等級的技能才能使用，有些英雄異能甚至需要兩種技能的配合。隨著點數的分配，技能會逐漸提升，進而提升英雄異能的等級，等級越高效果越好。英雄異能使用後只能用兩種方法來補充，一種是藉由砍殺敵人慢慢恢復，另一種是使用分布在各場景裡的戰像(War Pedestals)。每種英雄異能作用的範圍與效果都不同，若能搭配適當的戰術，將能大幅提高戰場的存活率，甚至扭轉乾坤。

這些亡靈至今還是很遜



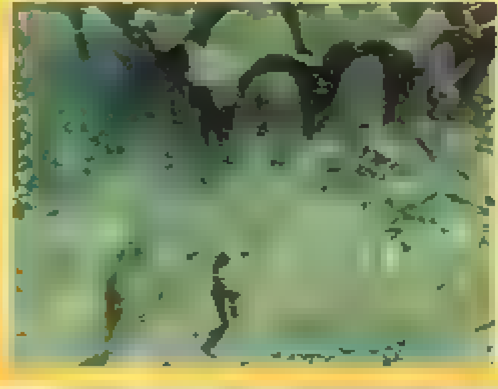
為虎作倀的結果－被關進大牢還損失摯友

遊戲畫面的提升

經過一年科技的演進，想必大家一定很期待，到底遊戲畫面能進階到什麼地步。二代所使用的是改良過的SFX引擎，坦白說，就初次印象看來，並沒有亮麗到令人驚豔的地步。人物使用的多邊型沒有增加，也沒有使用大量的貼圖或最新的3D技術，但陰影、魔法特效與光影變化比前代有所進化很多，尤其環境景深的處理更是引人注目，玩家可以利用滑鼠滾輪把視野範圍拉的很大。此外敵人的死法會隨著所使用的武器而有所不同，最華麗的特效莫過於用冰系魔法攻擊大魚，將敵人炸爆，眼睜睜看著敵人的頭顱、雙手飛到畫面外，真是讓人欲罷不能。整個引擎最讓筆者驚訝的是不需要太高階的3D加速卡就能表現不錯的效果，筆者用三張卡G-force 4200與G force 2 GTS進行測試，結果64MB的G force 2 GTS竟然還能開到1024x768，看來顯卡不夠力的玩家有福了。


二代細緻的遊戲畫面所呈現出來的感覺十分逼真







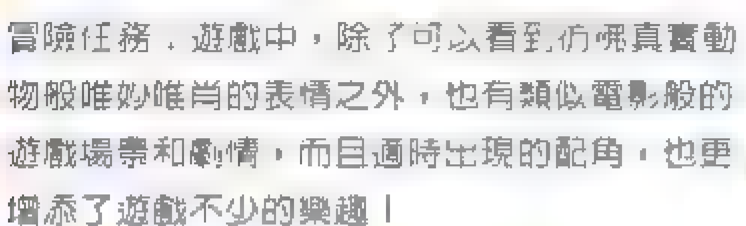
單機館

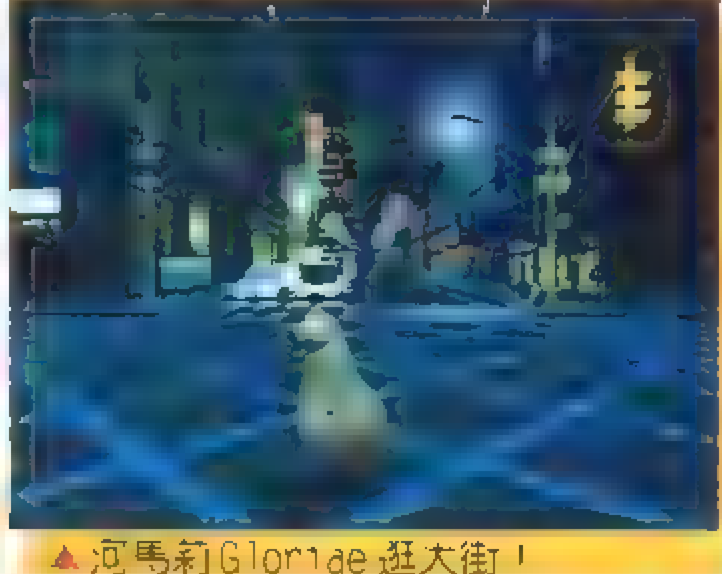
馬達加斯加電影重現

遊戲與電影相同的內容，故事敘述這群好朋友們平常過著安居樂業的生活，並且各自都擁有屬於自己的支持群眾，但此時馬蹄卻突發奇想，想出去到外面的世界闖蕩一番！於是馬蹄就在老愛惹事的企鵝們的協助之下，成功的逃離了動物園。得知此事的友人們都相當地著急，並夥同獅子、長頸鹿及河馬一起從紐約中央公園到非洲馬達加斯加島進行一連串尋找馬蹄的冒險任務。遊戲中，除了可以看到仿佛真實動物般唯妙唯肖的表情之外，也有類似電影般的遊戲場景和劇情，而且適時出現的配角，也更增添了遊戲不少的樂趣！



▲大家聚在一起在討論什麼？







▲河馬莉Gloriae逛大街！

放暑假嘍！大家有沒有去看電影啊？這次要介紹的這款Madagascar《馬達加斯加》，是由夢工廠動畫電影「馬達加斯加」改編的同名遊戲。故事主角是一群住在紐約市中心動物園的可愛動物們包括有斑馬馬蹄（Marty）、愛力獅（Alex）、長頸男（Melman）及河馬莉（Gloria）！

GAME INFO

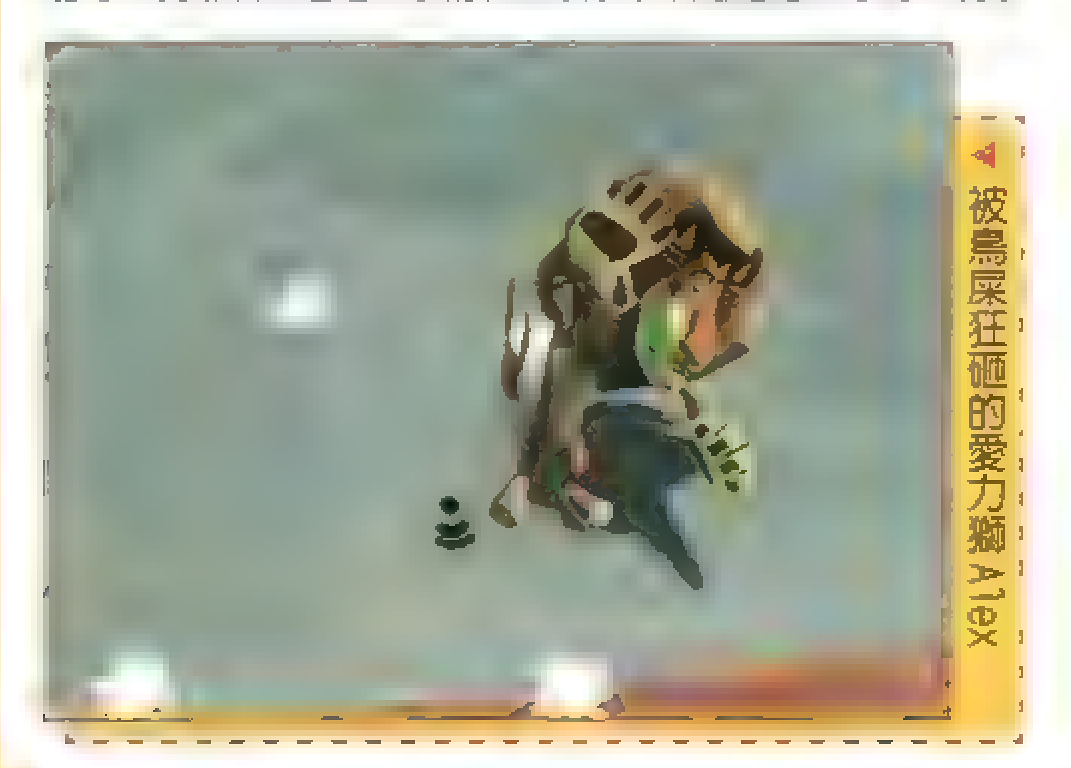
發行日期 5月24日

製作開發 Toys For Bob
代理發行 Activision
遊戲類型 動作
遊戲售價 未定　語言版本 英文
適用平台 windows 98 ME/2000/XP

官方網址：http://www.madagascarthegame.com/

熟悉每個動物的特殊能力

在遊戲中玩家必須要熟悉每一種動物的自然本能，並善加運用每種動物各自擁有的特殊能力；不過，要獲得這些特殊的能力，就必須要透過許多的冒險以及解決種種謎團才行。玩家



▲被鳥屎狂砸的愛力獅Alex



▲企鵝Mutiny跑給警察追

所操作的馬蹄，剛開始是在中央動物園開始進行遊戲，一開始必須要先學習2或3種以上的特殊技能。想要獲得技能，就必須要先找到散落在各地的3張不同種類的卡片，而在找齊這些卡片之後，就可以利用「踢」的能力把特定的障礙物給打開，之後也可以利用愛力獅，來獲得另外的三張卡片，就可以得到「跳躍」的技能。另外，玩家可以在控制每一種動物的時候，發展新的技能，玩家可以增強他們的能力，並且在重新玩遊戲時使用，還可以解開特殊的隱藏人物，在後續的關卡中遊玩！

＊CPU PIII 800Mhz　＊記憶體 256MB　＊硬碟 3.5GB　＊光碟機 8倍速以上之光碟機
＊顯示卡 支援DX 9.0 32MB顯示記憶體　＊音效卡 支援DX 8.0之音效卡

利用氣候選擇過關的動物

如何依照不同的任務關卡，選擇不同的角色來過關斬將也是相當重要的！如果置身於在沙地，或相當炎熱的氣候當中，就必須選擇能夠適應當時氣候的動物；若在某一個很高的山峰上藏有一個相當重要的寶物，但是無奈一般動物就算踩了恨天高也拿不到，這時該怎麼辦呢？沒問題，只要玩家選擇了有長長脖子的長頸男，就可以輕輕鬆鬆的得來寶物全不費工夫。另外，若遇到兇惡的狼或狗，玩家就可選擇具有特殊技能的斑馬馬蒂，只要[illegible]後踢的神技即可將敵人一腳給踢到天外啦！如此好玩又有趣的元素，充斥在整個的遊戲當中，讓玩家可以一邊玩一邊動動自己的腦袋喔！



▲ 愛力獅 Alex 要暴投囉



◀ 這個圖騰是大合體嗎？

組合各種動物的能力

在《馬達加斯加》中，有多達11個不同等級的任務可以進行，包括「Marty's 逃出生天」、「企鵝Mutiny」登上貨輪及「Lemur Rave」在馬達加斯加叢林裡面的動物等。每次開始的時候，會有11個不同等級的分割畫面，其中會分別出現各自的遊戲動畫，以及不同種類的地圖，玩家可以自行選擇不同的地圖，或是選擇喜歡的場景來進行遊戲。而遊戲之中的最大樂趣，就是把各種動物的能力加以組合。例如，玩家在第 4 個等級的遊戲時，會處在一個很巨大的貨物船上，此時為了不被奇怪的船員發現，就可利用紙板或是紙箱來當作自身的掩護並且躲藏在其中，等到船員接近你的時候，再冷不防的踹他一腳、或是出奇不意的閃電攻擊！玩家也可以利用獸水伕所使用的精神安定劑步槍，來打擊在船上的船員；再不然也可以利用操作巨大的起重機，來達成各種不同的任務，不過到了等級 9 以上任務的時候，遊戲玩起來就會更加的困難，像是在一望無際地海灘上找尋散落於各地的10個不同的道具等等，充滿了不少的遊樂性。



▲ 好好利用 Melman 的螺旋踢來過關斬將



◀ 馬蹄Marty 來跑個跑步機訓練一下身材吧！

隱藏式的小遊戲提升耐玩度

在遊戲廣大的地圖之中，也隱藏了許許多多不同的小遊戲選項，玩家只要通過的小遊戲之後，就可以在動物園的紀念品專賣店中找到這些迷你遊戲，不過這些遊戲可是要購買才能夠獲得的喔！如果購入之後，就可以選擇這些小遊戲來玩，相當有趣呢！



▲ 換愛力獅 Alex 跳圈圈拿技能嘍！



▲ 超多的紐約中央公園遊客







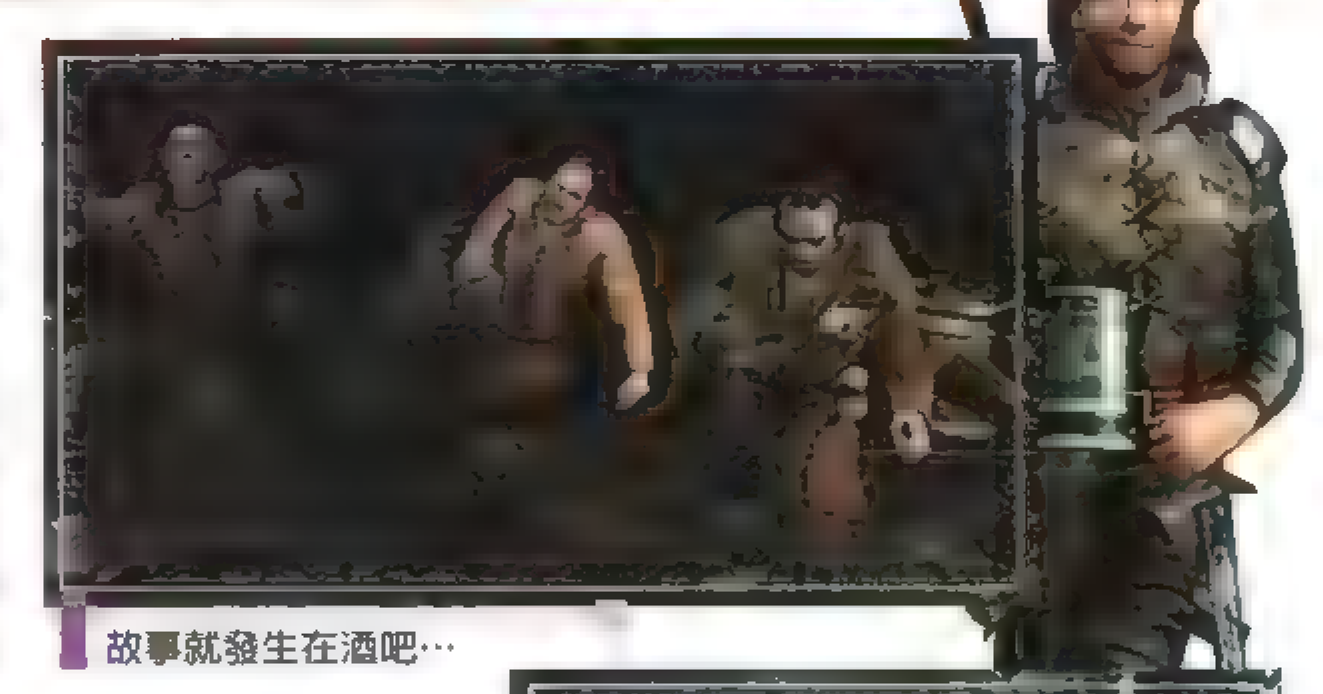


▲ 大量的遊戲過場動畫，都跟電影故事息息相關

單機館

充滿了嘲諷及英式幽默的內容

遊戲最吸引人的地方是它的開場動畫，吟遊詩人是一名四處旅行的音樂家，他對冒險和成為英雄沒有興趣。某天，他像往常一樣，用自己的魯特琴如魔法般召喚出一隻老鼠，然後走進酒吧，打算用這隻老鼠換一晚住宿和晚餐。但不幸的是，隨後他被關進了酒窖，被迫面對一隻可怕的怪物。吟遊詩人從這裏開始了自己的冒險，他需要前往各種地城和城堡和巫師們戰鬥，最後救出一個美麗的公主。在遊戲裏有大量的諷刺性內容，吟遊詩人也是一個幽默的傢伙，他的話裏總是充滿了刻薄的嘲諷，您玩過的RPG愈多，也愈能體會愈多主角的幽默。



故事就發生在酒吧…



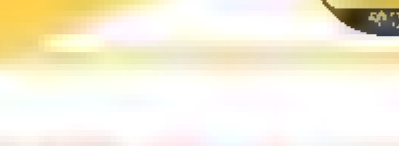


喂…你的狗被打昏了…

《新冰城傳奇》的PC版是《新冰城傳奇》三部曲的第一部，三部曲的原作最早是在上世紀八十年代後期發售的 雖然新的《新冰城傳奇》和原作沒有任何相似之處，但是對懷念原作的玩家來說很有吸引力，也能給年輕的玩家好好地上一堂歷史課。

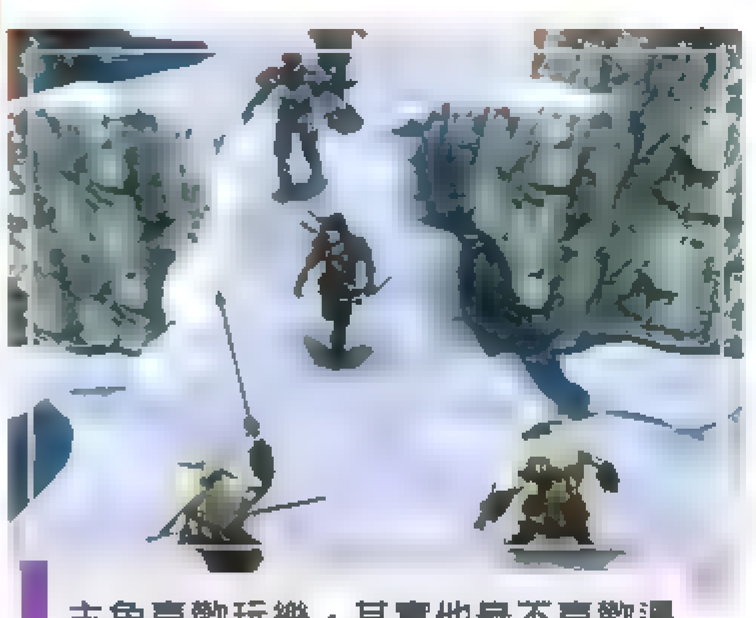
發行日期 10月

製作開發 INXILE
代理發行 英特衛
遊戲類型 角色扮演
遊戲售價 未定 語言版本 中文
適用平台 Win98SE/2000/XP



有韋小寶可做 誰要做郭靖？

如果以金庸的主角來打比方，以前正統的RPG主角大多是像郭靖那種「為國為民、俠之大者」的正派英雄，接些劇好除惡的大小任務自然義不容辭，當然也會好心有好報的獲得經驗值、金錢等報酬。但在《新冰城傳奇》中，您絕對不再是郭靖，而是胡搞瞎搞的韋小寶，您大可「道義放兩旁、財色擺中間」。作為一款動作類角色扮演遊戲，《新冰城傳奇》的表現還算不錯。它與傳統的角色扮演遊戲，例如《柏德之門：暗黑聯盟》大致相同，考慮到它們使用了相同的引擎，因此這也很容易理解。在遊戲中，你將和狼、野豬、邪惡的德魯伊、各種不死生物和一些元素生物進行戰鬥，這種不斷的戰鬥過程彌補了遊戲的不足，在很大程度上，這些動作都是我們非常熟悉的，在你的旅途中，每當你到達一個城鎮，都可以接到一些支線任務。總之，《新冰城傳奇》的主角，是個具有複雜道德精神的吟遊詩人，壓根就沒有高尚的冒險動機和拯救世界的雄心。他冒險的最大原因就是能耍嘴皮子到處吃白飯，靠著彈一手好琴調戲良家婦女…。

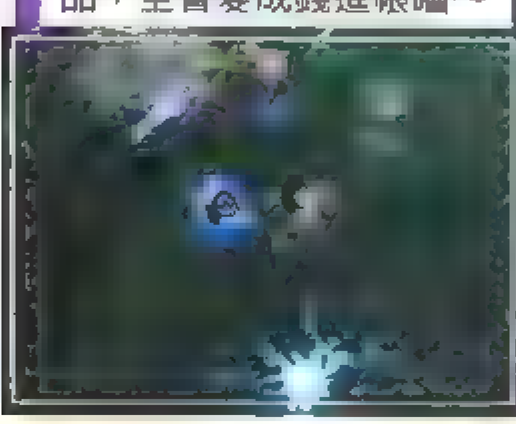


主角喜歡玩樂，其實他最不喜歡遇到麻煩的事了。

＊CPU Intel pIII 933 MHz 或更好 ＊記憶體 256 MB 以上 ＊音效卡 相容DirectX 的音效卡
＊光碟機 4倍速DVD-ROM光碟機 ＊硬碟 部分安裝時，需要750MB可用空間 完全安裝時 需要5.5 G可用空間
＊顯示卡 相容DirectX的顯示卡 顯示卡須具有可編程頂點和像素著色能力，支援DirectX vertex Shader1.1或具更高版本

無背包＝零負擔

遊戲有一些特別的變化，雖然號稱是為了增加遊戲的流暢體驗，但其實並非如此。舉個例子，吟遊詩人沒有背包，你從敵人身上或者寶箱中獲得的道具都會被自動轉化為金錢，或者自動裝備在身上，在這種情況下被替換下來的裝備就被自動轉化為金錢。遊戲號稱這此你不必擔心自己的背包容量和整天忙於賣東西，只剩下搜尋寶物和購買新裝備的樂趣。遊戲中只有很少的幾個商店，基本上你有足夠的金錢來購買自己喜歡的東西，這大概算是沒有背包的好處之一吧，但是反過來想，一個好的地城類遊戲只有讓玩家在裝備之間難以取捨才會有趣。《新冰城傳奇》改進的同時也丟掉了這種樂趣。



沒有背包可以放這些戰利品，全會變成錢進帳囉～



看來主角的口氣可不小

「雪盲」引擎的精彩效果

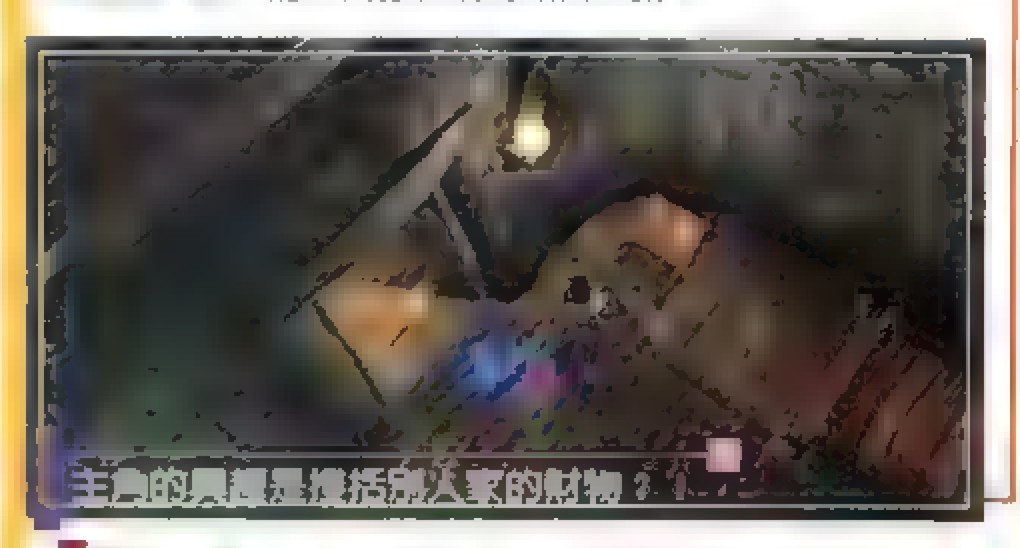
《新冰城傳奇》採用了「雪盲」引擎，最高支援至1280*1024、32位元色彩的解析度，遊戲中讓人印象深刻的環境都表現得極細膩，古色古香的小鎮、黑暗幽深的森林、陰森的地下墓穴，這些看上去都非常細膩，特別是圖像中昏暗的光線和陰影效果，難怪引擎取名「雪盲」！遊戲中有很多天氣效果，因此你還能看到一些新的氣象，令人印象深刻的是遊戲中的大霧，它們看上去真的好像起了濃霧般的效果，讓遊戲世界看起來更逼真。遊戲中的每個場景看上去都非常細膩，但是角色模型的物理結構不大合理，遊戲的視角總是跟著吟遊詩人的移動晃來晃去，這一點會讓人頭昏眼花。《新冰城傳奇》的光影和粒子效果非常出色，同時也給玩家一種美的享受，遊戲的畫面總的來說表現得相當不錯。



這隻黑白斑點的狗是主角的夥伴？

獨創彈琴招寵系統

吟遊詩人精通各種近戰武器，在遊戲中你可以使用劍、連枷、斧和弓等武器。如果你喜歡魔法型英雄，儘管吟遊詩人的音樂天賦可以讓他召喚各種生物，但遊戲還是可能會讓你失望，通過學習各種曲譜，你可以召喚總共16種不同的生物，每一種生物都有獨特的用法。在某些地方你需要召喚特定的生物才能前進，但大多時候，你都可以自由選擇召喚的生物。在遊戲開始，你只能在同一時間擁有一隻召喚生物，到了最後，你可以召喚整整一個團隊的生物來幫你對付邪惡勢力，儘管這些生物在躲避陷阱和找路AI上還有些問題，但是它們的戰鬥力還是很強的。《新冰城傳奇》的團隊系統顯然是獨一無二的，而且表現得相當不錯。

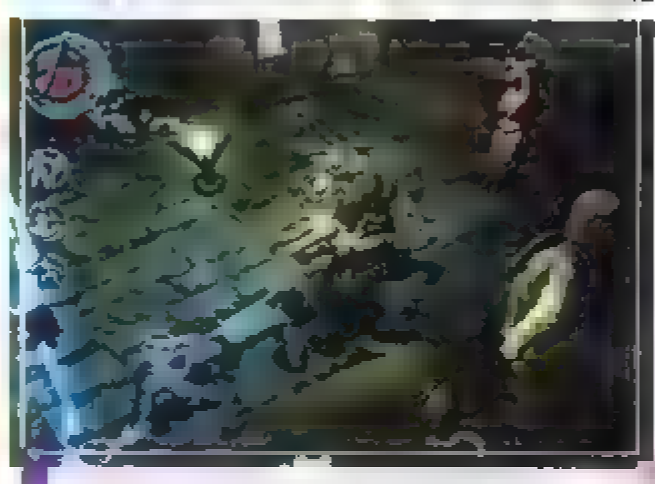


主角的興趣是搜括別人家的財物？

電影水準的配樂配音

在《新冰城傳奇》的過場動畫中，人物的配音非常出色，可以肯定這是遊戲最大的亮點。卡瑞艾維斯（Cary Elwes，代表作《機飛總動員》、《羅賓漢也瘋狂》）用極豐富的聲音表情成功塑造了這個遊戲人間的吟遊詩人，一個對任何事都漠不關心的傢伙。你可能已經習慣了卡瑞濃厚的英國口音，事實上他的配音比他在電影《公主新娘》中的表演還要有趣。而Tony Jay的聲音聽起來就有一種在中世紀幻想世界冒險的感覺，他在遊戲中為反派魔頭配音。遊戲的背景音樂通常由許多魯特琴、長笛和豎琴演奏而成，這些類似愛爾蘭酒吧裏的音樂，呈現出一般RPG少有的英倫風情。



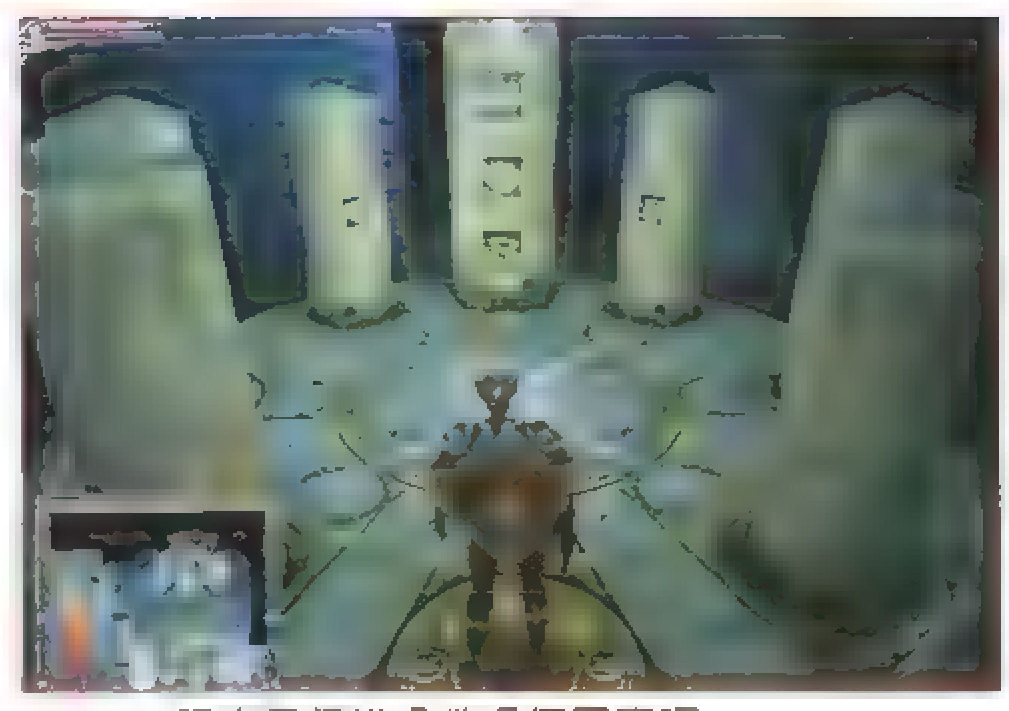


也許你不怎麼喜歡拯救世界，但還是要努力打怪呀XD～

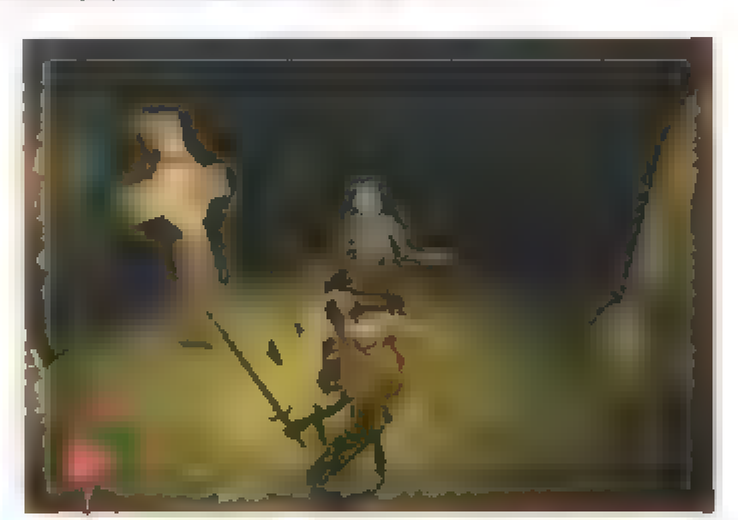
單機館

魔幻的故事情節

《地城領主》的故事情節發生在中世紀，主宰魔法世界的「Galdryn of the Meadows」遭到了黑暗勢力「Lord Barrowgrim」的突然襲擊，從而邪惡力量便肆無忌憚的侵蝕這片肥沃的國土，大部分國家相繼被攻破，頃刻間四處籠罩了黑暗的陰影。為了保衛自己的臣民免受殘軍的屠殺，魔法師的盟友「Lord Davenmor」決定將自己美麗的公主許配給「Lord Barrowgrim」來讓其退兵。結果讓人吃驚的是，這個公主卻和她的如意郎君私奔了。如此一來，老國王和他的子民們遭到「Lord Barrowgrim」更加無情的報復和殘殺。面對這樣一個大困境，玩家將展開自己的冒險歷程。


玩家要怎樣拯救這個國家呢？！




遊戲風格偏向幽暗陰森

英特衛即將代理在台發行的《地城領主》，是一款由巫術製作人D.W. Bradley投注所有心力的畢生力作！富有壯麗而夢幻氣氛的新類型角色扮演遊戲，結合了3D的動作戰鬥和角色扮演的原素。故事情節充滿著神秘、驚奇和戲劇性。《地城領主》不但有單機模式，還支援多人連線模式，讓玩家可以與好友一同在地城中冒險喔！

GAME INFO



製作開發	DreamCatcher Interactive
代理發行	英特衛
遊戲類型	角色扮演
遊戲售價	未定　語言版本　英文版
適用平台	windows 98 ME 2000 XP

官方網址 http://www.dungeonlordsgame.com/

豐富的角色系統

為了幫助玩家儘快地熟悉他們的所作扮演的角色，也就是說更好的融入到《地城領主》這款遊戲中。遊戲公司提供了很多有利的條件來讓玩家選擇。比如目前RPG遊戲中特別流行的，角色系統，玩家可以培養一個十分厲害的角色，來對付強大的群敵襲擊。在選擇自己的角色之前，遊戲中有很多關於這個角色特性的詳細說明，這樣玩家便可以很輕鬆地根據主角的特性來進行配置，從而就能夠順利的融入遊戲中。《地城領主》這款遊戲中總共有幾種不同的種族和兩種不同的性別。從殘忍醜陋的「Urgoth」和「Wylvan」到矮小的侏儒和充滿智力人類，玩家可以在這裏任意選擇。比如選擇一個名叫「Happytime」的侏儒，為了更好的利用這角色的優勢，玩家可以根據自己的愛好來更改它的面部，皮膚顏色，頭髮形狀和頭髮顏色等。當然了，要想使自己的角色更加厲害，主要還需選擇武士侏儒最佳，畢竟它具有強大的力量，旺盛的生命力，敏捷的速度，堅韌的裝甲和鋒利的武器等優勢。


炫麗的法術效果

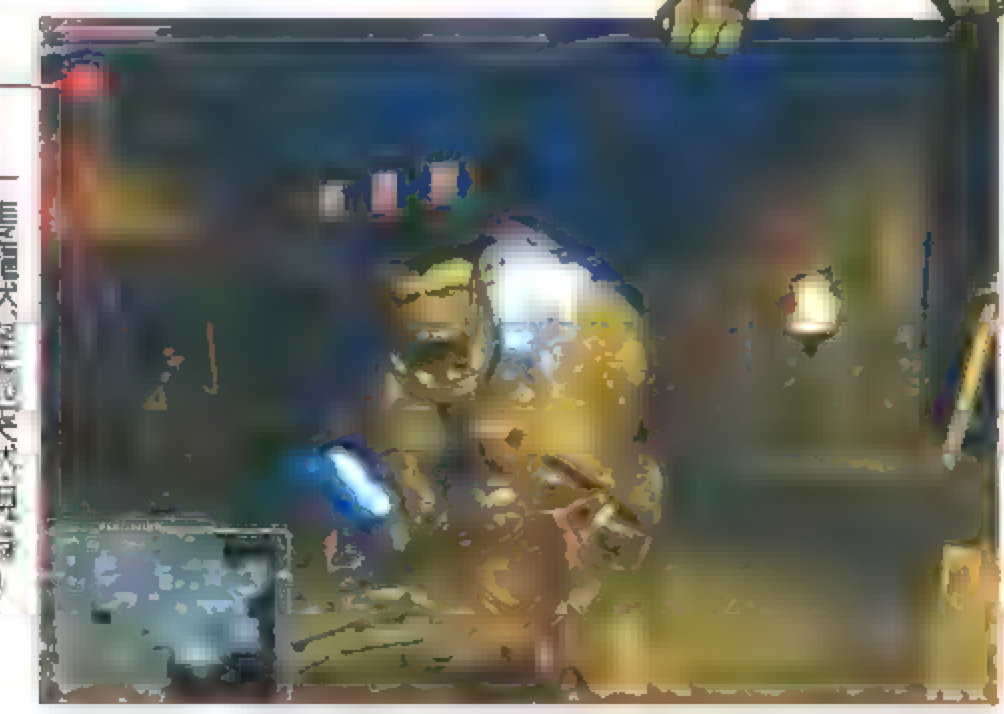
＊CPU　P4 1G以上　＊記憶體　128M以上　＊硬碟　400MB　＊光碟機　8倍速光碟機
＊顯示卡　GeForce3以上之3D加速卡並具有64M記憶體　＊音效卡　未定

如真實般的NPC及環境互動



充滿魅力的戰鬥過程

遊戲中的作戰並不是一個單純的打殺過程，角色在作戰中會隨著不斷的勝利獲得相應的經驗值。經驗值越高，角色的等級就增長的越快。即使在不同的作戰區域，角色各種作戰技能也會跟著經驗值的吸取而增長。當你的經驗值增長到一定程度，就自動解除初級的各種功能，從而學習更高等級的各種技能。不同角色特性可以增長不同技能，比如說魔法技能，使用一種魔法特性，就可以影響其他不同類型的魔法能力改變。再比如武器和裝甲也是如此，角色的等級上升，就可以使用更高等級的武器和特別鑄制的裝甲。



一隻龐然怪物突然現身！

五大系職業群

角色基本職業共分為五大系

基本職業「戰士」可以轉職為
騎士、領主、掠奪者、死亡領主、武士、[illegible]、皇帝、重戰
基本職業「法師」可以轉職為
[illegible]、巫師、戰巫師、戰巫、修行者、助修者
基本職業「長者」可以轉職為
聖者、占星師、聖騎士、十字軍、僧侶、傳道士
基本職業「流氓」可以轉職為
[illegible]、遊俠領主、[illegible]、冒險家、武道家、上忍



用滑鼠就能輕鬆[illegible]

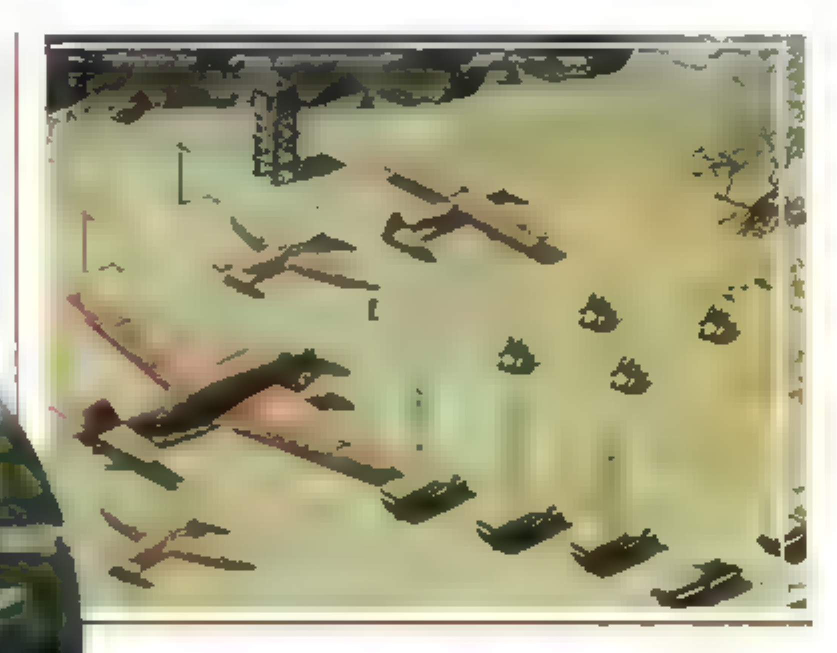
講述二戰英雄 隆美爾的一生

《雷霆萬鈞》中18場一氣呵成的壯闊戰役，取材自二戰時期美國陸軍四星將軍巴頓（George Smith Patton, Jr.）的戰場事蹟，巴頓之鐵血風範、治軍嚴明而著稱，巴頓將軍事必躬親、永不妥協的鋼鐵意志，至今仍是人們心中的典範。在遊戲中，由登陸摩洛哥的戰役拉開序幕，一路與德軍鏖戰，戰場包括西伯利亞、西班牙、奧屬幾內亞和阿登山脈白雪皚皚的森林，跳脫傳統二戰等於歐戰的框架，把戰役場景拓至歐陸以外，帶給玩家新鮮的視覺體驗。而戰役從「卡薩布蘭卡－摩洛哥登陸」開始，描述巴頓如何與「沙漠之狐」隆美爾纏鬥，玩家可透過一系列的戰役完整體驗二戰英雄的生涯。

全新的戰役配合全新的部隊

除了隆美爾一生的事蹟之外，遊戲中還設計了許多獨立任務，挪威、新加坡、緬甸以及太平洋地區的戰役，配合這些新戰役，遊戲中增加了50個以上的新部隊，日軍九七式中戰車、零式戰鬥機，美國海軍陸戰隊以及澳州步兵等，這些新的部隊依照史實設計，日軍戰車雖然比不過盟軍，但是日軍的步兵、空中支援以及大砲卻顯得相當優秀。當然的，原歐洲戰區也增加了不少新部隊，民用機改造的布倫亨轟炸機、以及一直活躍到戰爭結束的四號戰車H型都包含在其中。





■隆美爾成功在沙漠中贏得勝利。

閃擊戰之燃燒地平線

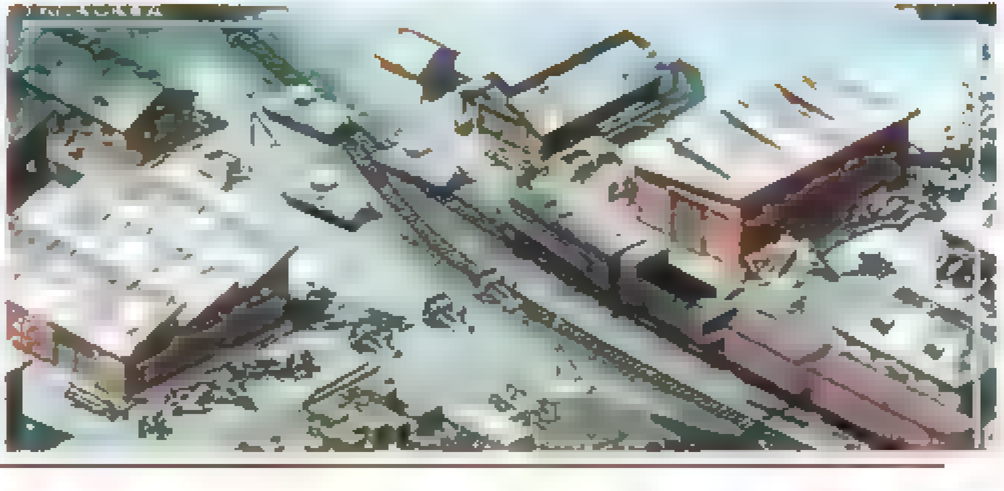
市面上以二戰為世界背景的即時戰略多得不計其數，但是這麼多號稱第二次「世界」大戰的遊戲，故事背景卻經常集中在「歐洲」？知名的諾曼地登陸更是二戰遊戲的常客。對亞洲玩家來說，心中免不了有一絲遺憾，為了彌補這一點不足，Nival為《閃擊戰》發行了獨立運行資料片－《燃燒地平線》！

GAME INFO



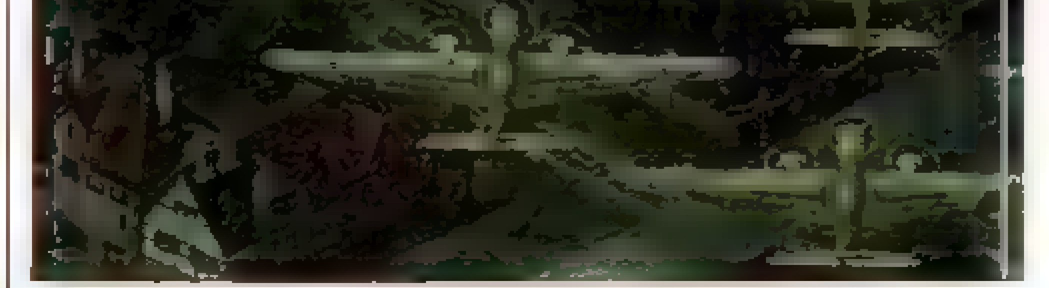
製作開發 Nival
代理發行 光譜資訊
遊戲類型 即時戰略
遊戲售價 未定 語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.blitzkrieg.de/





■可運用暫停來掌控戰局。



■要小心電腦的疲勞轟炸。

聰明擬人化的AI

在《燃燒地平線》中，電腦所操縱的敵軍透過程式變得更加聰明，電腦軍隊會偵查玩家的弱點再加以攻擊，也會因應時地彈性調整作戰方針。比如電腦會先搶毀玩家的大砲，等候玩家軍隊的戰鬥機撤退，再派出轟炸機與戰鬥機隊玩家進行疲勞轟炸，直到我軍出現有力的援軍為止。在《燃燒的地平線》中，玩家扮演著指揮全軍的大元帥，遊戲中經常會有一連串的軍事訊息要求玩家注意，在一場戰爭中要兼顧5個以上戰區是家常便飯，加上本作高度改良的人工智慧，如果玩家沒辦法妥善指揮好每一區的戰鬥，將會經常出現顧此失彼的窘態，值得慶幸的是，遊戲中設有暫停功能，利用暫停時間檢查所有戰區，並給予新命令，將可以有效減少不必要的損失。

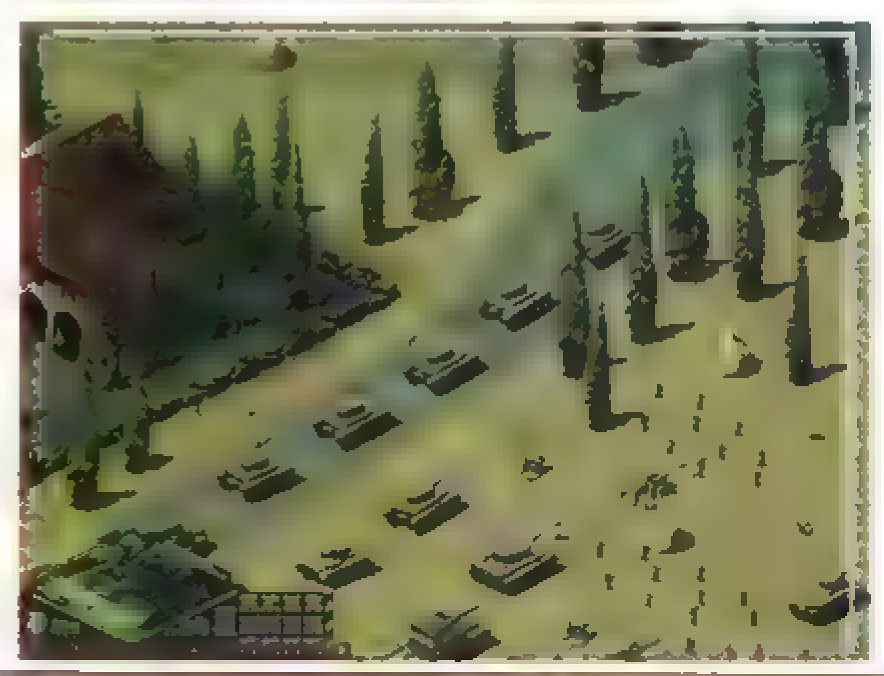
*CPU Pentium Ⅲ 800MHz以上 *記憶體 256MB以上 *音效卡 支援Direct Sound的音效卡
*光碟機 4倍速以上光碟機 *硬碟 1.6G *顯示卡 支援DirectX8.1並有8MB記憶體之顯示卡

賺取寶貴的經驗值

《燃燒地平線》在每個任務開始的時候，遊戲會配給一定數量的人力及物力資源協助玩家過關，玩家必須有效地調度步兵團、裝甲車、大砲，以及空軍部隊。派遣坦克出擊就必須要有步兵團隨行，避免坦克脆弱的側翼和後方遭到埋伏攻擊。派遣陸上部隊行進時，就要呼叫空中部隊護航，避免遇上敵軍的轟炸機或對地攻擊機，卻無法招架。如果玩家能妥善地保護手下的部隊，他們也會將戰鬥的成果回報給玩家—也就是升級！部隊藉由戰鬥獲得經驗值升級，戰力就會愈來愈強，同時這些經驗值還會回饋到玩家扮演的指揮官身上，玩家可因此獲頒代表戰爭榮耀的勳章。



獲得勳章是無比的榮耀。



玩家必需學會如何有效調度部隊

在雪地進行任務更為艱鉅

新部隊介紹

布里斯托布倫亨MK.1F-轟炸機

亨本是要設計為民用高速飛機，1930年代末期成為英國皇家空軍正式機隊的一員。1941年，一隊布倫亨輕型轟炸機中隊駐紮在托布魯克，並在當時成功地扮演了防衛托布魯克要塞的重要角色。



A6M「零式」41型戰鬥機

最成功也最知名的一架日本戰機，在1930年代末期發展出來，由三菱、中島、日立和大村共同建造。在攻擊珍珠港、新加坡、荷屬東印度群島和錫蘭時，面對同盟軍戰鬥機一對一空中纏鬥，大部分都獲得了勝利。

威利士 MB/福特GPW吉普車

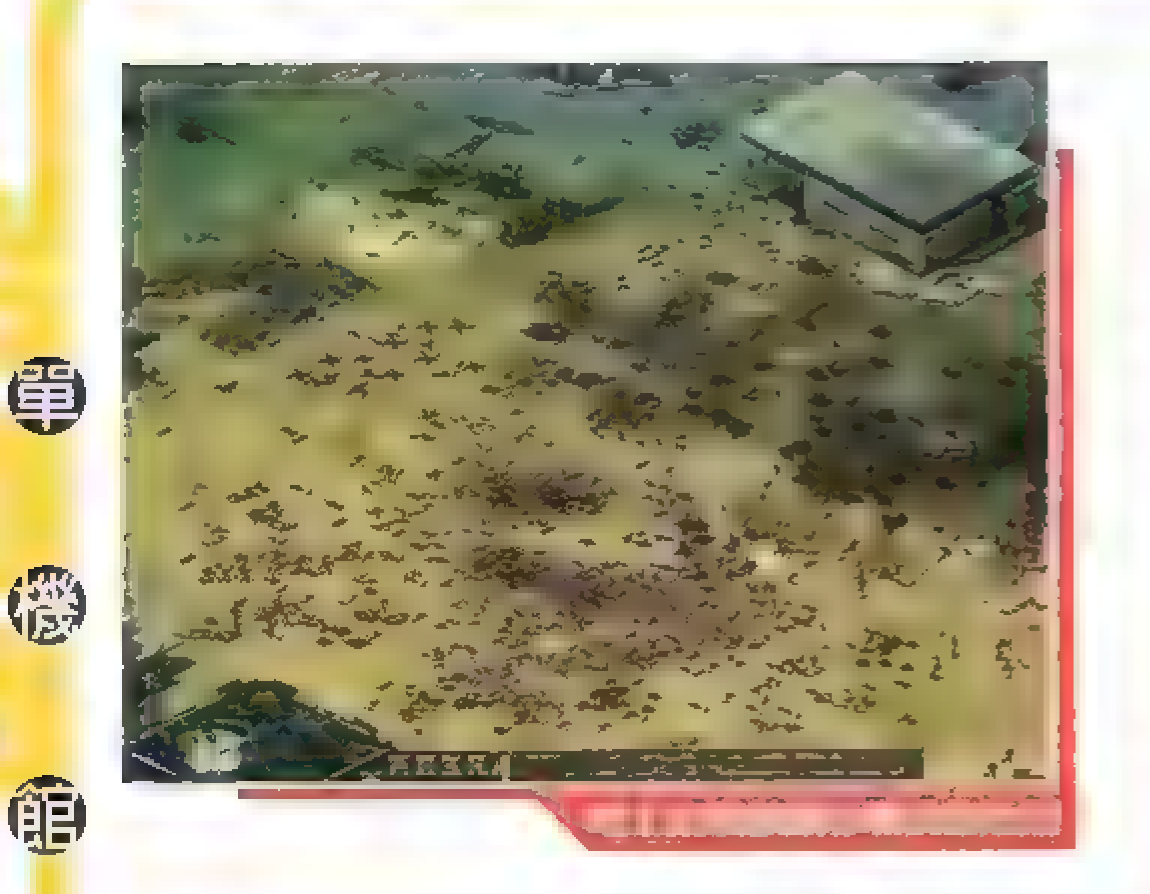
1940年，美軍認為他們需要一種小型輕量級的車輛來完成一些像通信、偵察、牽引火砲、裝載貨物和運送指揮官等工作。最後由福特根據威利士的設計來作量產製造，創造了著名的名號「吉普車」。

四號戰車H型

四號戰車經過精心設計，最重要的車型代表就是四號戰車H型。此戰車在1943年製造，是第一個具備覆蓋上「防磁裝甲」保護塗層的戰車，這層塗層是水泥的塗料，可防止敵人的吸附式地雷附著在戰車上。







著名戰役全線登場

《雷霆萬鈞》中18場一氣呵成的壯闊戰役，取材自二戰時期美國陸軍四星將軍巴頓（George Smith Patton, Jr.）的戰場事蹟，巴頓以鐵血風範、治軍嚴明而著稱，巴頓將軍事必躬親、永不妥協的鋼鐵意志，至今仍是人們心中的典範。在遊戲中，由登陸摩洛哥的戰役拉開序幕，一路與德軍鏖戰，戰場包括西伯利亞、西班牙、澳屬幾內亞和阿登山脈白雪皚皚的森林，跳脫原本二戰等於歐戰的框架，把戰役場景拉到歐陸以外，帶給玩家新鮮的視覺體驗。而戰役從「卡薩布蘭卡－摩洛哥登陸」開始，描述巴頓如何與「沙漠之狐」隆美爾纏鬥，玩家可透過一系列的戰役完整體驗二戰英雄的生涯。



閃擊戰之雷霆萬鈞

俄國遊戲研發公司Nival一系列以二戰為背景的作品一直是軍事迷津津樂道的話題，其中叫好又叫座的《閃擊戰》（Blitzkrieg）不僅將二戰相關即時戰爭遊戲帶入3D的新紀元，也應廣大玩家的期盼，陸續推出兩款可獨立運行的資料片 《閃擊戰之燃燒地平線》以及《閃擊戰之雷霆萬鈞》！

GAME INFO

發行日期 2005年預定

製作開發 Nival
代理發行 光譜資訊
遊戲類型 即時戰爭
遊戲售價 未定 語言版本 中文
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.blitzkrieg.de/index.php

數量繁多的全新戰役

除了18場主線戰役外，《雷霆萬鈞》還新增了8個「自訂任務」，不但可以讓玩家單人闖關挑戰，痛宰電腦對手，還可以透過連線功能雙人對戰，享受和真人對手較勁的快感。而「自訂章節」和「自訂戰役」選單更可以在官方陸續釋出下載檔後，不定時上網更新，享受更多後續任務與戰役，耐玩程度絕對令人滿意。遊戲內容涵蓋了「火炬行動」、「雪梨行動」、「法國攻防戰」、「突出部之役」、「如入獅穴」等戰爭行動，而官方未來計畫釋出「灰虎行動」的下載檔，讓遊戲內容更加豐富。



＊CPU Pentium III 800MHz以上 ＊記憶體 256MB 以上 ＊音效卡 支援Direct Sound的音效卡
＊光碟機 12倍速以上光碟機 ＊硬碟 1 GB ＊顯示卡 支援DirectX8 1並有8MB記憶體之顯示卡

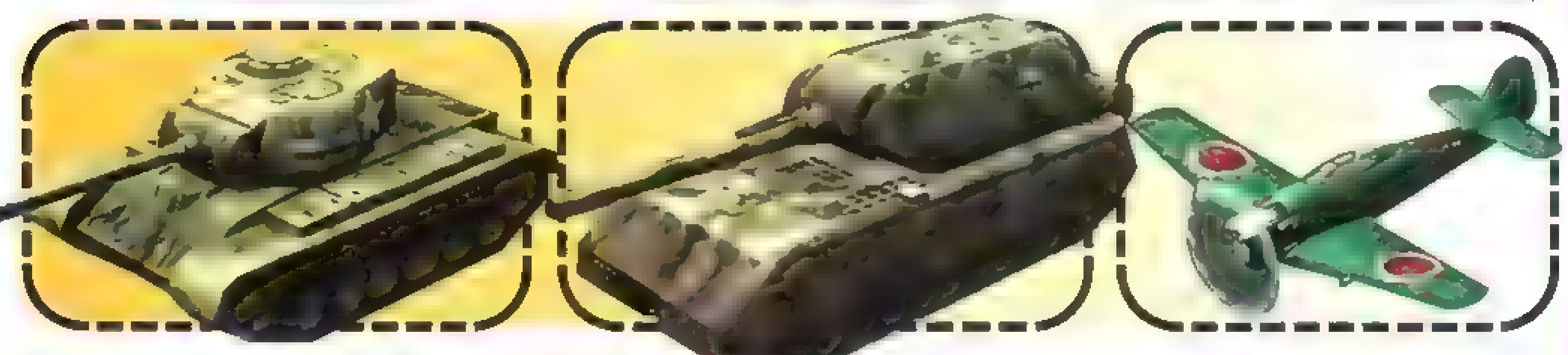
遊戲平衡度調整

在《雷霆萬鈞》中，玩家將會發現坦克可不是無敵的，就算是小小的步兵，只要對著坦克拋擲手榴彈，同樣能把坦克的履帶炸壞，讓好好的鋼鐵怪物成為一堆廢鐵。而軍事單位之間互相克制的效應也更加明顯，率領重裝坦克打算弭平敵方戰略要地時，敵方只要派出對地攻擊機部隊，坦克一樣毫無招架之力。但是對地攻擊機也不是無敵的，若無偵察機的協助，便會因為視野受限而無法進行攻擊；在本作中，偵察機和狙擊手的重要性被大幅提升，視野的拓展將是左右戰局的要素，缺乏偵察機和狙擊手的協助，再精良的部隊也會像無頭蒼蠅一樣空轉，或者在痛宰對方前，就被敵方的埋伏重挫慘敗。除此之外，電腦AI也做了調整，電腦對手可不會呆呆地等玩家進攻，當玩家選擇以地形做掩護，將軍事單位藏在樹林等地的時候，電腦對手會發現不對勁，進而搜索玩家的狙擊手，這回電腦可不是吃素的，玩家好好接招吧！



部隊大賞

◆m26潘星重型戰車　◆德軍七型Maus重型坦克　◆A6M「零式」42型戰鬥機



新編武器登場

《雷霆萬鈞》新增了多項新編武器，其中包括了威名赫赫的格魯曼F6F地獄貓戰鬥機以及P51野馬式戰鬥機。被稱為「潑婦」的「格魯曼F6F地獄貓戰鬥機」是二戰期間美國戰鬥機主要供應商格魯曼公司的優秀作品，當時美國所使用的戰鬥機性能不如日本零式戰鬥機，經常屈居劣勢，格魯曼公司苦心研發，強化新機種的火力、續航力和生存性，而採用普惠R-2800系列18汽缸氣冷星型引擎，輸出功率達2000匹馬力，使得F6F戰鬥機成為擁有重武裝、巨大的翼展、強勁的機體結構、裝甲及防彈玻璃的強悍機種。此機型的出現，對於美國奪回久違的制空權，有不可磨滅的貢獻。

而「P51野馬式戰鬥機」的出現，也是二戰名戰鬥機璀璨的一員。該機種的誕生是緣於英國政府由姑息政策中驚覺德國強大的空軍實力，已經造成對英國的嚴重威脅，於是向美國求援；美國在120天之內研發全新的戰鬥機因應需要，這款新的戰鬥機裝置了亞利森直列液冷發動機，優異的性能艷驚四座，使得美國也跟進使用這款戰鬥機，在北非和義大利打下赫赫聲名。



哈遊戲　閃擊戰之雷霆萬鈞

藍色天使隊

從人類將疆域擴展到宇宙之後的數百年以來，這是第一場宇宙戰爭。眾所周知，這場戰爭的導火線是行星聯合軍對「神酒行星」展開侵略。身為壓迫者的地球政府與身為反叛者的貧困宇宙移民們，以「神酒」為戰場展開了激烈的戰鬥。鋼鐵鑄造的人型巨兵「裝甲機動步兵」是這場戰爭的主力……

實力派軍隊

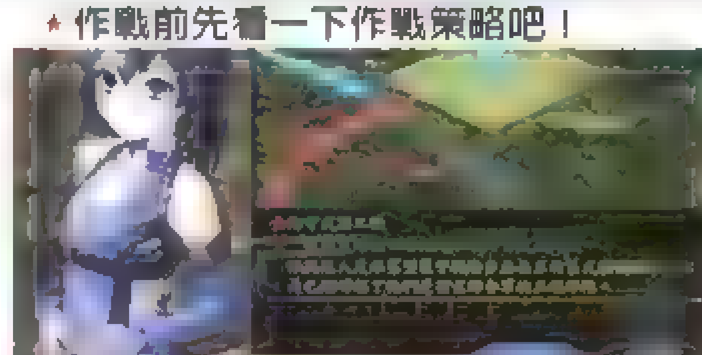
《藍色天使隊》講述的是受到地球軍迫害的「神酒行星」為了降低敵人的警戒性，培養了一群以宣傳部隊為名的女性部隊，雖然敵軍多次敗在她們手下，卻因為傳統的觀念，認為只是運氣因素，拒絕承認失敗。遊戲中除了被迫加入的男主角之外，隨著遊戲進行，會有一個接著一個的女性隊員加入隊伍，新來的隊員們由於年紀較輕，面對隊上唯一的男性，免不了展開爭奪。在戰爭閒暇的平常生活裡，14歲的男主角會面臨一些對話選項，不同的選項會影響對不同角色的好感度，進而影響劇情。至於最後主角是否會和大姊姊或小姊姊培養出戀情，那就要玩過才知道囉！


*常有隊員為了男主角爭風吃醋。

藍色天使隊唯一的男性-「尤安」

她就是女主角「克勞蒂雅」



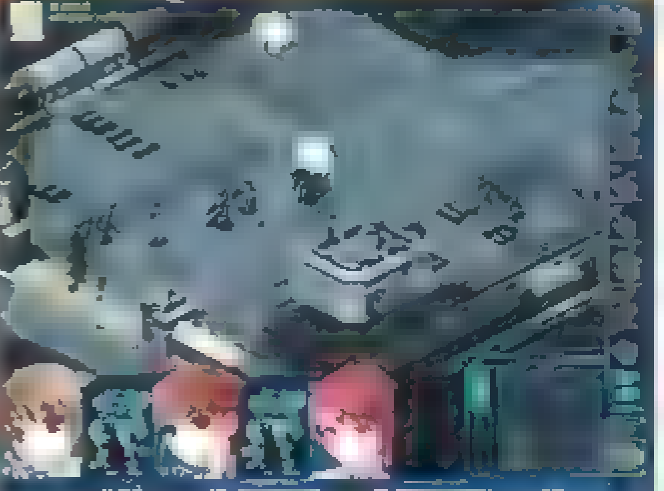

*作戰前先看一下作戰策略吧！

製作開發	工畫堂
代理發行	光譜資訊
遊戲類型	即時戰略
遊戲售價	未定 語言版本 中文
適用平台	Win98/ME/2000/XP

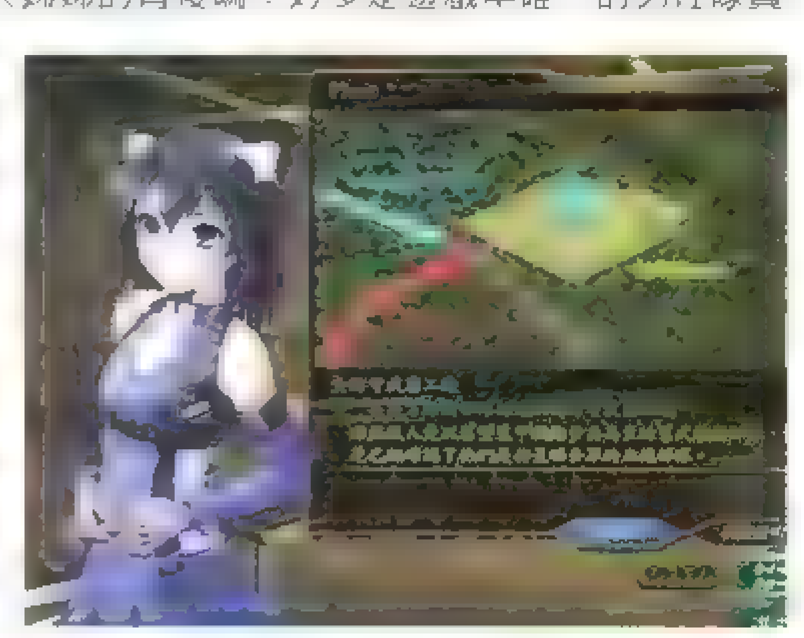
發行日期 8月

熟練度代替等級

14歲的男主角「尤安」被迫加入「女狐部隊」之後，調出能力值一看，居然除了迴避率以外，沒有一項數值達到女主角「克勞蒂雅」的一半？而且，遊戲中好像沒有等級呢？雖然這很符合劇情設定，但是這位只要陣亡就會使遊戲Game Over的主角，難道上了戰場只能躲在眾位大姊姊的背後嗎？好歹是遊戲中唯一的男性隊員啊。仔細一看，人物屬性的每一欄後面都帶著經驗數值，這款遊戲是以熟練度來提昇各項能力值的，身為主角每一關都要上場，自然有比別人更多的熟練機會，如果要提昇射擊能力，就要經常拿著槍掃射；要提昇工兵能力，就要經常埋地雷；那麼如果要提昇防禦力呢？就是要經常挨打了。


努力作戰獲得經驗值吧！





官方網址：http://www.ttime.com.tw/down.htm

*CPU Pentium III 800MHz以上 *記憶體 256MB以上 *音效卡 支援Direct Sound的音效卡
*光碟機 4倍速以上光碟機 *硬碟 1.6G *顯示卡 支援DirectX8 1並有8MB記憶體之顯示

功能各異的建築物

在《藍色天使隊》的戰場上，玩家首先要對付的往往不是敵人本身的軍隊，而是用來代表勢力範圍的高牆與防禦砲台。敵人們經常喜歡躲在高牆內，悠哉地看著玩家耗費火力攻擊這些防禦設施。對於這些建築物，玩家可以選擇破壞，也可佔領。佔領的方式並非看到什麼就佔領什麼，而是要先找到控制該設施的主控機關，例如想佔有閘門，就要先找到閘門控制器，只是這些控制機關都是建設在門內，要如何鑽進去控制，也是一道難題。以下就介紹一些有趣的建築物

武器彈藥庫	補充彈藥的重要建築物，能佔領就不要破壞。
軍營	表面上對玩家沒有什麼用處，是敵軍用來呼叫增援的建築物，基本上當然是愈早破壞愈好，但是想必熱愛練功的玩家會留它一條生路吧？
瓦斯槽	本身對戰鬥沒有直接影響，但是遭到破壞之後，會引起瓦斯爆炸，破壞前可要先注意我軍安全才行。
能源設施	供給電力的建築物，佔領或破壞之後，會讓敵軍順便損失周圍好幾座需要電力發動的建築物。
司令塔	擁有最高權力的建築物，佔領下來可以順便控制其所屬的監視塔和砲台等。所以常常是任務中的首要目標－破壞或保護。


★各角色由對話產生互動



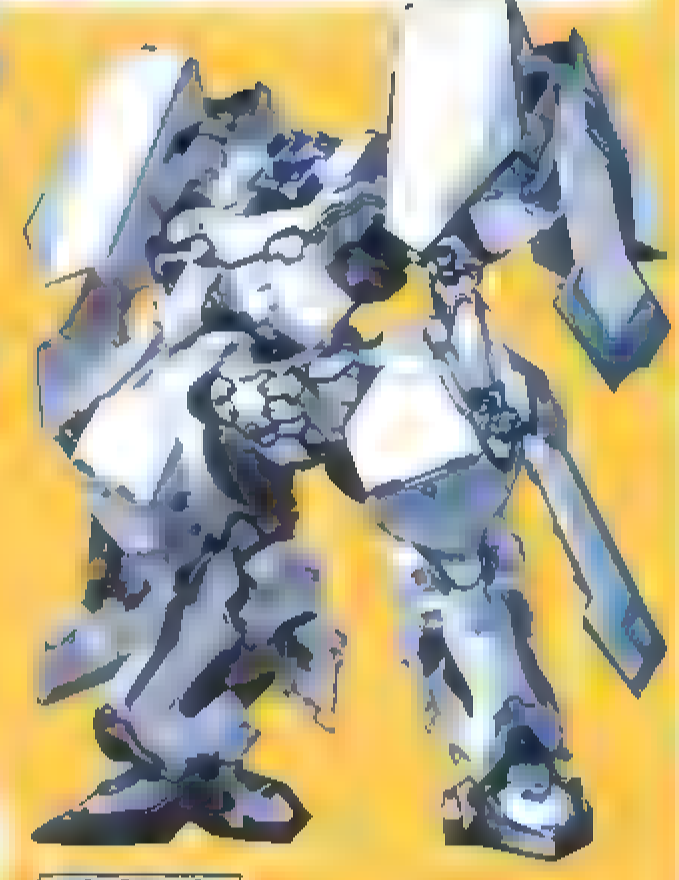
機體介紹



藍色潮流
◆機體類型：泛用型
◆解說：新開發的裝甲機動步兵，是為了特殊部隊而開發的，與普通的泛用型有所不同。

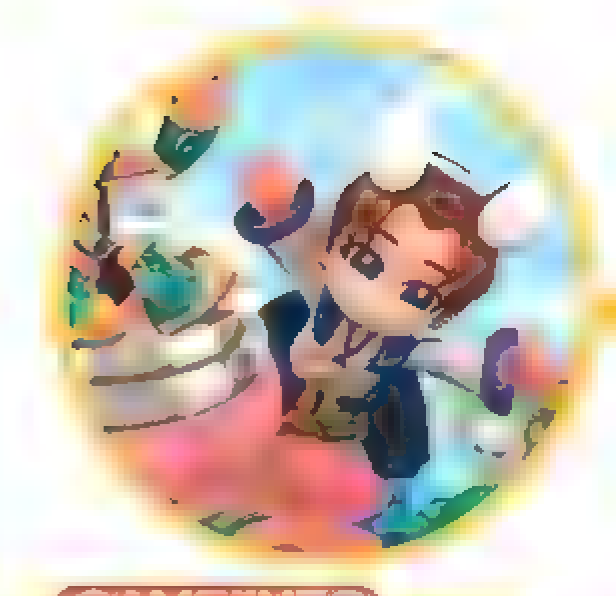


促進者
◆機體類型：索敵電子戰型
◆專用機能：ECM
◆解說：根據戰場情勢的變化，可以換裝複合偵測器、偵測器陣列、動體偵測器，發揮對應戰況需要的索敵功能。此外，專用機能「ECM」可以降低敵人的索敵範圍，並使飛彈遠攻擊目標，降低命中率。



強悍者
◆機體類型：白刃型
◆專用機能：盾煙
◆解說：白刃機專用機體，裝備了防禦用的盾以及煙霧放射器，展開專用機能「盾煙」，可使白刃攻擊以外的所有攻擊方式無效化。此外，即使在煙霧中移動，速度也不會下降。





繼之前的相關報導後，這期要介紹的是《三國立志傳 3》的法術訊。三代的法術做了重大的改革，法術不再只是單調的攻擊而已，這次的法術系統分成天地人系，三系法術本身各有不同的特色，而每一種法術又各有不同的功能。所以在三代中法術將在戰略運用上扮演更重要的角色，此外，天氣也會影響法術效果，突如其來的一場大雨，可能會讓戰局逆轉呢！接下來我們就來看看全新的法術系統將帶給玩家什麼新玩法、新體驗！

發行日期 8 月

製作開發 光譜
代理發行 光譜
遊戲類型 戰略角色扮演
遊戲售價 未定　語言版本 中文版
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

單機館



天系法術

如果你認為攻擊才是最好的防守，那天系法術最和你的胃口，遊戲中天系主宰了所有的攻擊法術，攻擊法術又分成水、火、風三種類型的傷害，火系法術的攻擊力最強，是對單一敵人的最強殺招；風系法術的特色是會產生持續的效果，只要敵人經過風系法術作用的區域都會受到傷害，縱向攻擊的「水箭術」，在狹長的通道地形可以發揮最強的威力。三類型法術各有不同的攻擊特性，若能瞭解敵人抗性上的弱點，以該類型法術猛攻，必定能重創敵人！

天系法術

地系法術

當你遇到比你還要強悍的敵人，一味的攻擊是無法重創對手的，此時你要懂得削弱敵人的戰力，才容易取勝。地系法術是這方面的專家，降低敵人行動力的「緩敵術」，可以讓敵人無法靠近；當一次面對太多敵人時，使敵人昏迷的「鎖魂術」是你最好的選擇；假如你精通地系法術，還能召喚出石巨人幫你作戰，善用地系法術可以幫助你從劣勢中反敗為勝。



地系法術

人系法術

敵眾我寡的戰局，光是降低敵人的攻擊力也是猛虎難敵猴群，若能將隊伍的戰力提升，一刀抵兩刀才能有效率的消滅對手。人系法術就有這種本事，「增防術」可以提升隊友的防禦力，對減少傷害有很大的幫助；「強攻術」則可以加強隊伍的攻擊力，使你的殺敵速度加倍；高級的人系法術「回心術」可以每回合回血回氣，讓你在惡劣的戰場上更多一層保障。



人系法術

寶石宅急便

一款《三國立志傳三》同樣也加入了光譜跨平台的「寶石宅急便」系統，往後你或是你的朋友在憲少棒等遊戲中獲得的寶石，將可以轉到三國世界中繼續使用，你在遊戲中得到或從其它遊戲轉來的寶石，就可以在網頁上購買其它玩家釋出的好裝備，替你的戰力大量提昇實力！

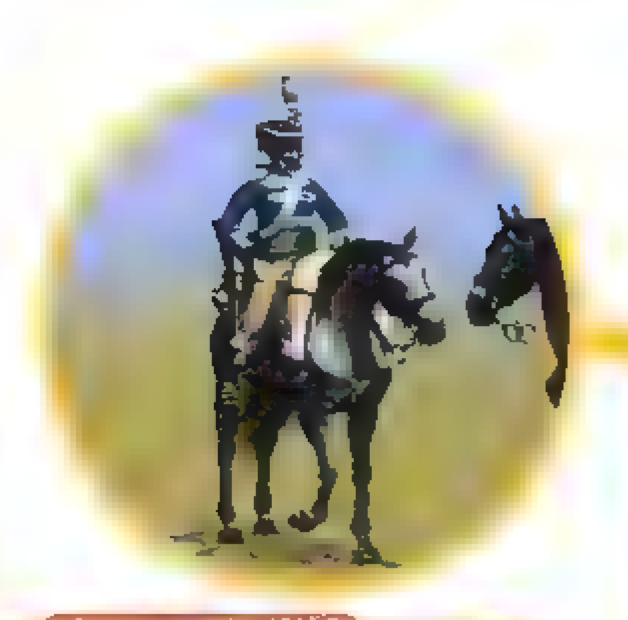


官方網址 http://www.ttime.com.tw/

SYSTEM REQUIREMENTS｜＊CPU　Pentium 500 以上　＊記憶體　128MB　＊硬碟　未定　＊光碟機　8倍速以上光碟機
＊顯示卡　支援 DirectX 並有 32MB 記憶體之顯示卡　＊音效卡　支援 DirectX 之音效卡



哥薩克II Cossacks Napoleonic Wars



本期將為你介紹《哥薩克 2》的各國建築，建築也是玩戰略遊戲的樂趣之一，看著領地上的建築越來越多，越來越繁榮、發達，也會有一種成就感呢！但賞心悅目且各具特色的建築物才能真正虜獲人心！《哥薩克 2》的「征戰歐洲」模式中共有 6 個國家而每個國家的建築風格當然大大不同，而到底有何不同呢？看下去就知道啦～

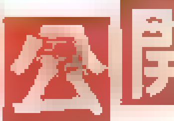


發行日期 夏季

製作開發 Stormregion
代理發行 光譜資訊
遊戲類型 即時戰爭
遊戲售價 未定　語言版本 中文版
適用平台 Windows 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.cossacks2-net.de/

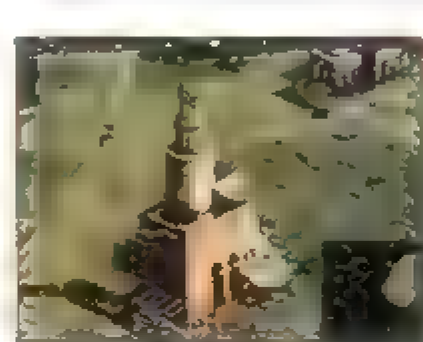
各國特色建築大公開

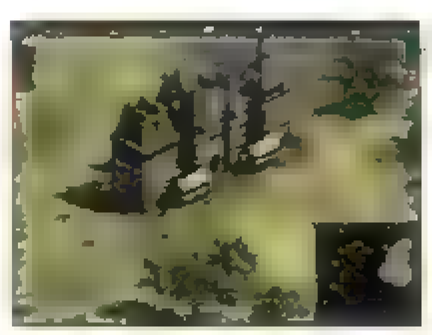



在《哥薩克 2》的「征戰歐洲」模式底下，玩家可自由選擇英國、法國、俄羅斯、埃及、普魯士和奧地利等勢力，參與逐鹿歐洲的戰役；這六個國家各有豐富的文化內涵和地理特色，六個勢力都有相同的軍事建築，如市鎮中心、兵營、科學院、馬廄等，負責生產部署軍力所需的人力資源，每個國家的建築都反映出當地的特色，如俄羅斯童話般的建築風格、英國央央大度的堡壘…等。而這些軍事建築除了華麗美觀，也對玩家擴張勢力範圍的行動有決定性的影響，戰鬥一開始，遊戲畫面會出現數名農夫，玩家必須指派農夫完成主要的建築，如市鎮中心、倉庫、兵營、科學院、馬廄等等。除了基本的軍事建築以外，若想擴充兵武，別忘了多蓋一點住宅容納麾下的士兵，想建立固若金湯的防禦工事，就指派農夫或工兵搭建碉堡、樓塔和要塞吧！這些建築都需要相當的資源，樓塔和碉堡要射擊更需要大量的煤，隨時注意資源的數量，妥善利用這些建築，打下屬於你的鐵桶江山吧！


英國科學院

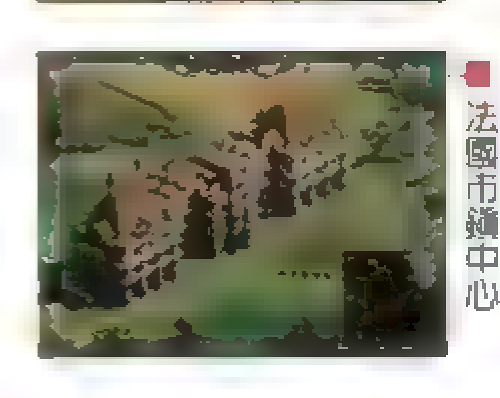

奧地利市鎮中心


埃及市鎮中心



[illegible]中心


俄羅斯科學院

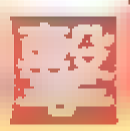
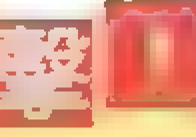

普魯士科學院



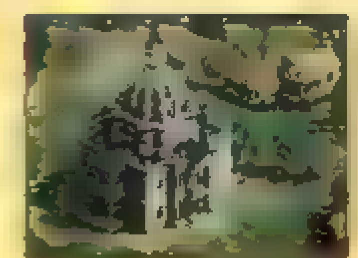
法國市鎮中心

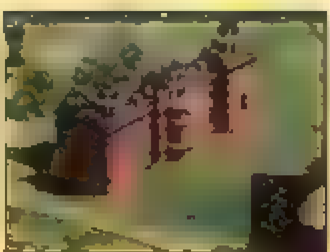
法國科學院

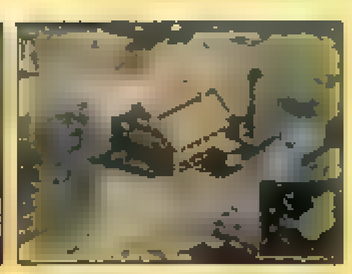
各國特殊兵種直擊

這六個勢力除了建築各有特色以外，兵種也有很大的差異，這些兵種也忠實地反映出每個國家的文化特色。每個國家的初始兵種都有能力上的差異，進階兵種更是表現出鮮明的特色。夢幻的黑海哥薩克騎兵和精銳哥薩克騎兵，可是俄羅斯獨家專利，選擇其他勢力就不可能擁有。普魯士的黑色重騎兵能力優秀，基本數值令其他兵種難以望其項背，埃及的土耳其短刀戰士擅長近身戰，具多人和[illegible]人作戰能力強悍。法國的騎兵部隊威力迅猛、英國的龍騎兵也是發動閃電攻勢的好幫手、奧地利的槍騎兵和胸甲騎兵也不是好惹的。每個國家的兵種都有其優勢和弱點，如何善用自己的優勢去攻擊敵方的弱點，將是克敵制勝的重要關鍵。


▲法國聖堂


▲英國宮殿


▲普魯士大砲補給站


▲埃及要塞


▲奧地利神殿


▲埃及清真寺

＊CPU　PIV 1.5 GHz （建議 2.4GHz）　＊記憶體　512MB 以上　＊光碟機 12 倍速以上光碟機
＊顯示卡　支援 DirectX 並有 128MB 記憶體之顯示卡　＊硬碟　2GB　＊音效卡　支援 Direct Sound 的音效卡

東洋館

當我們同居在一起…

從女生被編入這「私立鐘ノ音學園」已經一年了(註：本校原來是純男校，不過為了經營上和學生方面的考量所以把女生以特別班的方式給編入了)，當今年的春天來臨之後女生便不只限於特別班，而是跟一般學校沒兩樣的招生方式，雖然在這之間曾經發生了「廢校事件」的大騷動，不過這個漫長的暑假可說是終於過去了…。主角佑介和雙葉那份若有若無的感情依然持續著，面對著這樣的情形主角完全沒有改善的意思，反而還抱著一種「今後，就一直保持這樣的關係就好了…」的想法，樂觀的度過剩下不多的學生生活，可是那一場驚天動地的女學生宿舍大爆炸，在那熊熊烈火中燃燒的女生宿舍就好像意味著主角接下來的生活就好像這場大火一樣會過得意義非凡一樣，首先是引起這場大火的真兇，再來是因為這場大火而急速升晶的戀情，以及因為女生宿舍被燒掉男生女生就這樣共處一室，還有熟識的青梅竹馬和可愛的雙胞胎姐妹的轉入，讓主角的學園生活將會過的非常的不一樣…。







撰文：邪騎士

說起人生也可以說跟一場遊戲一樣，只不過這場遊戲不能記錄也不能讀檔，有的只是START跟END，還有中途數不盡的選項，而且每一個結局可說是牽涉著結局的好壞，雖說每一個人的結局可能都是相同的，但過程中所散發的生命光輝絕對都是不同的囉！

GAME-INFO



發行日期 8月05日

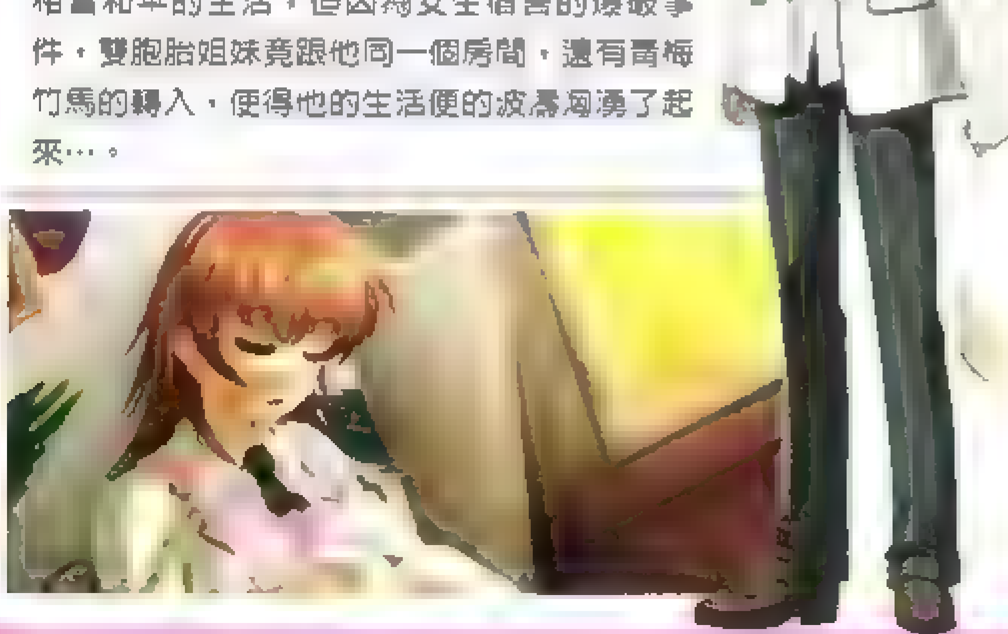
製作開發 GROOVER
代理發行 GROOVER
遊戲類型 校園戀愛AVG(男性向)
遊戲售價 ￥8800
語言版本 日文/DVD-ROM
適用平台 J-Win 98,ME/2000,XP

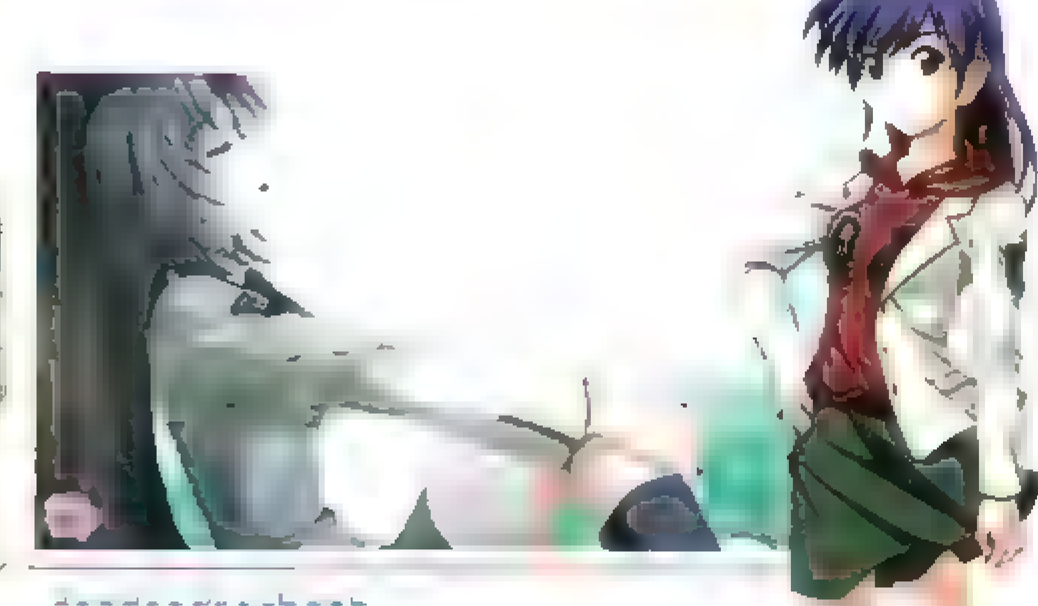
官方網址：http://www.groover-info.net/

遊戲人物介紹

高崎祐介

遊戲裡面的主角，個性有點優柔寡斷常常會被別人牽著鼻子走，一年前同校化事件的時候認識了雙葉，目前正和她交往著，原本過著相當和平的生活，但因為女生宿舍的爆破事件，雙胞胎姐妹竟跟他同一個房間，還有青梅竹馬的轉入，使得他的生活便的波濤洶湧了起來…。





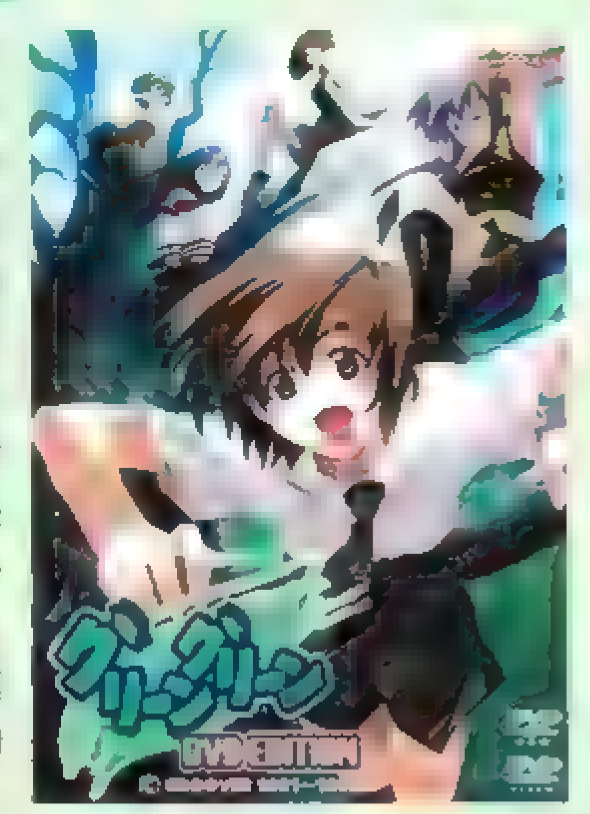
朽木雙葉

可以說是女生中的領導人，有討厭男生的一面(限定某些領域)，不過和主角祐介交往之後便變得比較圓滑了些，使用暴力的次數也明顯的減少了。目前以居家型的少女為努力的目標，也希望能藉由男女同校之力來提升和主角的關係，和以前一樣對於胸部有點」的問題還是相當在意。

*CPU PII-400　*記憶體 128MB　*硬碟 未定
*顯示卡 32MB VRAM以上　*光碟機 4倍以上　*音效卡 DirectSound對應

GREENGREEB的小小歷史

●[illegible]



GREENGREEN系列遊戲的第一代，故事的內容便是女生以特別班的方式加入了這個學校，讓這學校裡面飢渴的男性們有了不一樣的轉變，遊戲的時間是從6月1日到7月20日短短的一個半月左右，到底這些女孩子的命運會有如何的轉變？這學校能不能變成男女合校的學校，全賴這幾日的表現啦！(本作的題材還算不錯，有被改成動畫喔，喜歡動畫的玩家不妨去找找)

●グリーングリーン2 恋のスペシャルサマー

好不容易擺脫了「青春監獄」的惡名，男女生終於可以一起共同學習了，當男生們都因為這個好消息而雀躍不已的時候，不過此時卻傳出學校因為經營不良有可能會有倒閉的情形出現，此時的學生們反應也很兩極化，有的贊成廢校，有的則是堅決反對，此時的學生們便展開了激烈的明爭暗鬥，看來一場學生間的腥風血雨可能是在所難免的…。



櫻谷ちと

為祐介的青梅竹馬，以同校化為契機來轉入了主角所就讀的學校，希望能再續之前的緣份，和主角現任的女朋友有著強烈的對比，是個百分之百居家式的少女，平常有點天然的癡呆，常常會錯別人的意思，對於吃的食物沒有任何的好惡，只要能吃的她都可以下肚。



葉月

是個戰鬥力非凡的少女，論戰力的話可能比學校的霸王-天神總長還要厲害，只要是她看不慣的東西便會試圖用武力來解決之，不過是個非常有正義感的女孩，也因為這樣害得她沒啥男人緣，在女生宿舍被燒掉之後和妹妹被分發到主角的宿舍裡面。



花月

為葉月的雙胞胎妹妹，和葉月常常在一起行動，也因此常常會被捲入姐姐的暴走事件中，頭腦很好，觀察洞悉的能力也相當的高，因此總是可以以智慧來化解一些不必要的糾紛，睡姿有點差，有抱東西睡覺的不良習慣。



美衫 舞

有著像大人般秀麗的外表，不過卻相當的恬靜不太喜歡說話，常常會在學校到處走動，但是她會刻意的選人比較少的路線走，總是避開所有的人群，對於食物跟人，都有相當嚴重的好惡，只要她不喜歡便會故意的避開。





東洋館



總是依偎在父親身邊聽著父親講故事的主角-アレフ，面對身為遺跡探險者與遺跡管理人的父親，一直以來抱持著相當的崇拜與尊敬，每每等到父親從遺跡歸返時，總會請父親說說是否有新的發現，主角便在長期與父親交流互動的關係下漸漸成長。在地方上，主角的父親也算是個有頭有臉的人物，主角也過著相當優渥的生活，但在一次探險活動之後，因為計畫的失誤，導致父親辛苦創立的一切事物及地位都毀於一旦，父親也因此鬱鬱寡歡，不久後便過世了，一夕之間全家的生活陷入了空前的危機，而意外變成沒落貴族的主角，便一肩擔起維持全家生計的重責大任，但平時本來就沒什麼正當職業的主角，就在全家陷入困境之時便毅然決定加入保護遺跡的遺跡守備隊，『雖然與父親原本的工作有些落差，但確實更接近父親的夢想了』主角心中這麼想著。然而就在任職的當天，在遺跡巡邏中的主角碰見了一名少女-サリア，詢問之下發現サリア除了自己的名字外，似乎沒有其他的記憶，不過在談話的過程中少女數次提到自己來自一個擁有藍色天空的世界，這點跟父親生前提過的事不謀而合，讓主角燃起了完成父親夢想的一線希望。





▲遊戲片頭動畫



▲我們是「遺跡探險美少女特攻隊」(好長的名字XD)



撰文：勇者AAA

不論是那個領域的遊戲業界，在暑期這個百家爭鳴時期紛紛都推出了不少的作品，不論是強作還是令人期待的名作，甚至於是一些不為人知的無名之作，都紛紛投入戰局，不禁恨自己為什麼沒有多餘的時間來逐一品嚐玩味，更恨自己沒錢可以全部敗回家收藏Q.Q

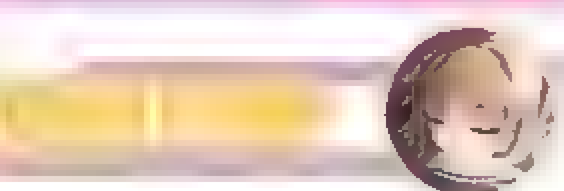
GAME-INFO

發行日期 8月26日

製作開發 AniSeed
代理發行 AniSeed
遊戲類型 遺跡探險AVG(18禁．男性向)
遊戲售價 ￥9,240
語言版本 日文\DVD-ROMx1
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址 http://www.sp-janis.com/



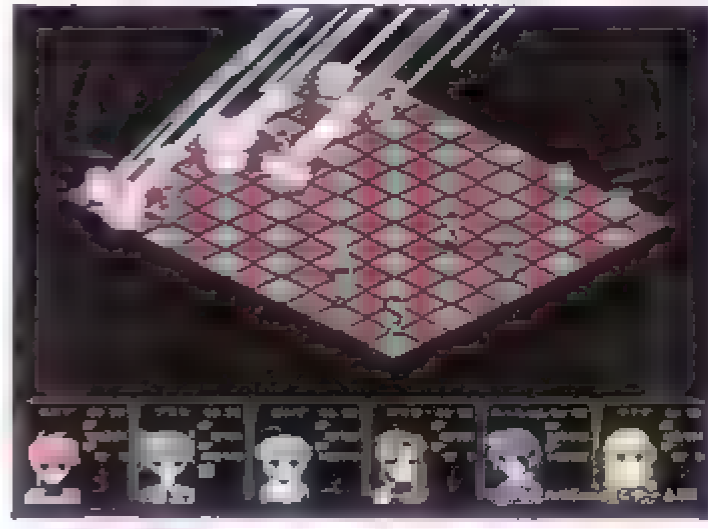


遊戲的進行是架構在一個巨大的遺跡中，主角除了探險外還要擔負起守備遺跡與盜墓者作戰的責任，遊戲採取3D第一人稱視角的方式在遺跡中移動，在龐大的地圖中玩家要如何幫助主角擊退敵人，收集情報進而幫完成主角夢想找到「藍色天空的世界」變成玩家們的任務了，讓我們與主角一同進入遺跡探險吧！



▲遊戲介面





▲戰鬥畫面



SYSTEM REQUIREMENTS!
*CPU P3 1G以上　*記憶體 256MB以上　*硬碟 2.5GB以上空間
*顯示卡 Directx8 1c以上支援，32MB RAM，解析度640x480 HighColor 以上
*光碟機 2倍數以上的DVD-ROM　*音效卡 Direct sound，PCM音效支援








遊戲人物介紹

サリア

150CM　B83 W56 H74
41Kg

主角在遺跡中遇見的女孩，不知為何遭到警備隊的通緝，在遺跡中因主角的幫忙而逃過追捕，除了自己的名字和自己是來自「藍色天空的世界」的事之外沒有任何記憶，但這樣的她卻有著發現遺跡一些隱藏事物的不可思議能力。

リリア・マリアーシュ・グランドール



140CM　B75 W55 H77
35Kg

主角的青梅竹馬，對於自己太矮有如幼兒般的身材頗為介意，不過體型小小的她卻遺傳了家族的特殊血統，擁有生氣時就算堅如鐵錘般的物體都能輕易扯開的怪力，很難讓人與她那嬌小的外表聯想在一起。

クリス・カペリム・キルクリム



173CM　B89 W59 H88
45Kg

年紀輕輕便成為高等魔術院第一人的天才魔術師，但由於高傲的個性與令人害怕的才能，使人對他敬而遠之，不過卻與青梅竹馬的主角有書信的往來，是個自尊心高卻容易感到寂寞的漂亮女孩。

アリス・エド・ツェルフ



142CM　B79 W55 H80
41Kg

擁有操縱死靈，召喚亡者能力的少女。小時候因為發揮了讓人不可置信的神奇力量，而被一個神秘的新興宗教拱為教主，長年一直被該宗教幽閉於地下教壇，直到主角闖入後救出才重見天日。

マトロナ・[illegible]



162CM　B87 W60 H89
46Kg

原是教會的神職人員，時常跟著教會做些接濟窮困民眾的慈善活動，但是在一次服務遺跡內貧民區的時候，受到遺跡盜賊團襲擊，マトロナ甚至被盜賊給綁走，就在千鈞一髮之際被巡邏中的主角解救。

[illegible]



156CM　B82 W57 H84
43Kg

穿著像是邊境之地負責祭祀的巫女裝束，平常總是背著一個佛龕，不過卻沒人知道她祭祀的到底是什麼神祇，甚至連她自己也不知道佛龕裡的是什麼神的奇怪女孩。

あれす＝ネコルヒト



120CM　B67 W56 H70
26Kg

是主角從將要把他賣掉的奴隸商人的手上救回的貓族少女，內向可愛的她認定主角是她唯一的主人，並因為貓族是一夫多妻制的關係，完全不在乎主角與身邊女孩是否有交往。

エリカ・イングボルグ

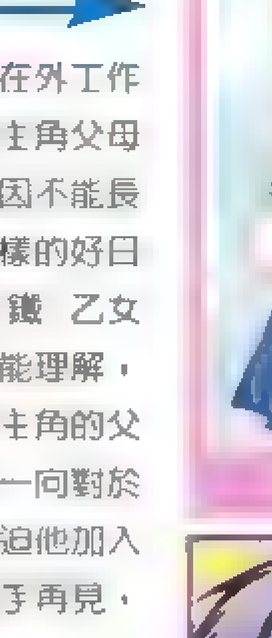


170CM　B92 W60 H89
51Kg

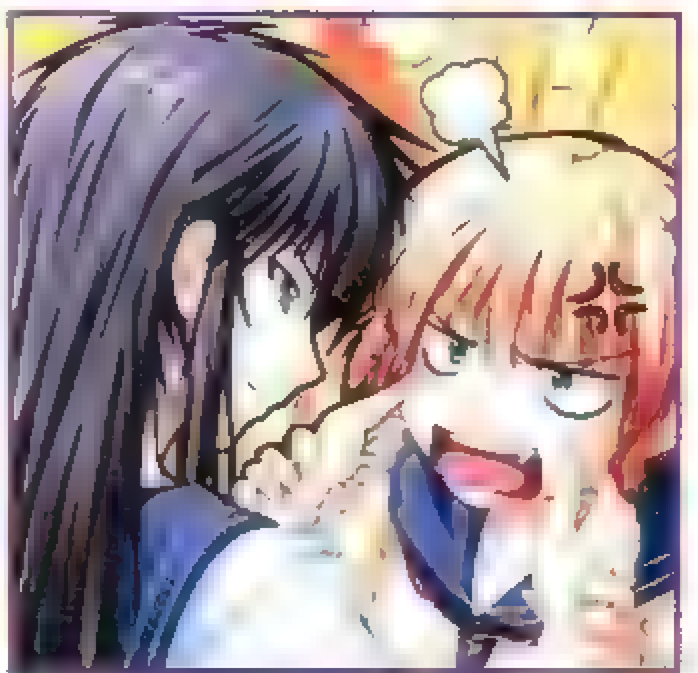
年紀輕輕就取得博士頭銜的天才學者，原本前景看好的她，因為觸碰被視為禁忌的有關遺跡的秘密研究，遭到學會的放逐，退出學會後便嫁人成了專職主婦，不過背地裡還是持續做著遺跡的研究，最後連丈夫都受不了而離家出走。

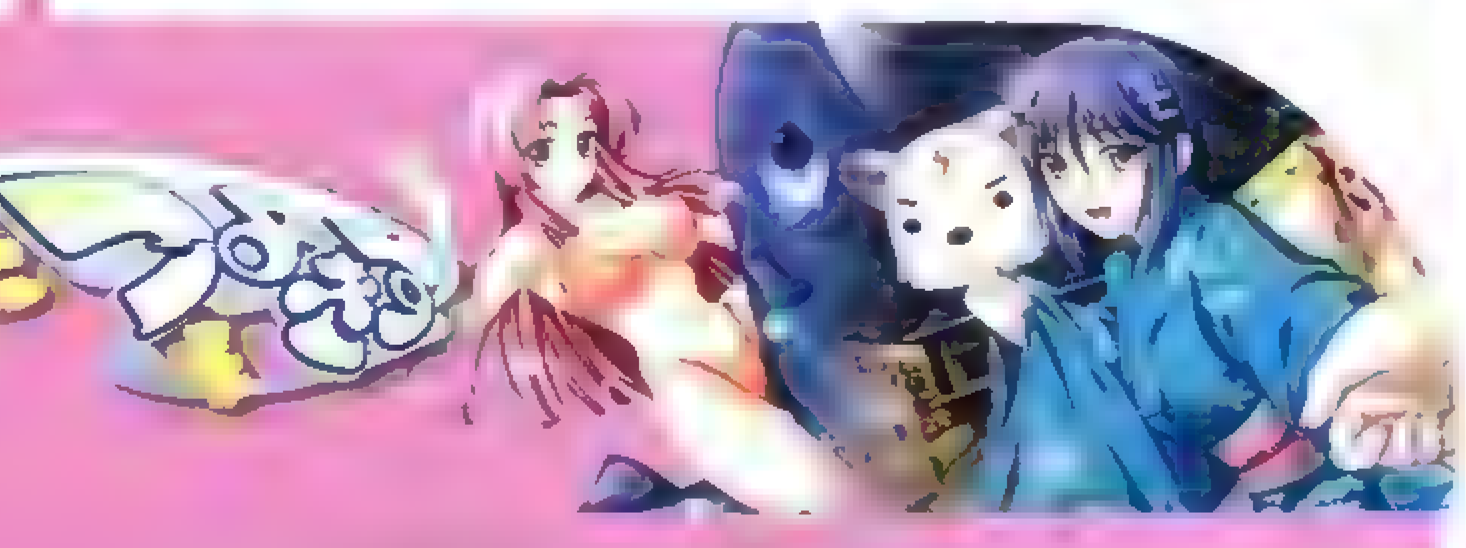
東洋館

準備接受我的指導吧！




就讀於私立學園『龍鳴館』二年級的主角對馬 レオ，由於父母長期在外工作的關係，主角總是一個人在家，雖然沒有因為無人管教而誤入歧途，但是主角父母對於生活作息紊亂且毫無改正之意的主角依然是頭痛不已，雖有心導正但因不能長期監視主角而效果不彰，久而久之就養成了主角因循怠惰的習慣。不過這樣的好日子，就在主角高二的夏天有了改變，讓主角在年幼時飽受震憾教育的表姊 鐵 乙女突然出現在自己家門口，想起總總不愉快的主角，對於乙女的出現當然不能理解，心中更是充滿了恐慌。當乙女說明來意後，主角更有如晴天霹靂，原來是主角的父母為了端正兒子的品行，不惜痛下殺手請來主角最忌憚的生活指導教官，一向對於風紀問題不能妥協的乙女，見到懶散的主角當然是劈頭就罵，甚至開口強迫他加入學生會，以便就近監視和訓練主角，就這樣主角跟過往自由不羈的日子揮手再見，開始了充滿紀律、規範以及一點都不瑰麗的同居生活。





撰文：勇者AAA

Candy Soft公司繼頗受御姐控們喜愛的「姐屬性」遊戲《姉、ちゃんとしようよっ！》1、2代後在睽違一年後再度推出屬性強作《つよきす》，是為滿足各個性格有點內向的非鬼畜類玩家們小小的征服慾望製作的AVG，面對擁有各種「強氣」(註：這裡指的是擁有強烈性格之類的)屬性的女孩時，在利用各種柔情手段獲得女孩子的芳心之後，獲得幸福的故事，玩家們！為了愛勇敢邁出第一步吧！





GAME INFO

製作開發 Candy Soft
代理發行 Candy Soft
遊戲類型 學園戀愛AVG(18禁・男性向)
遊戲售價 ￥9,240
語言版本 日文 DVD-ROMx1
適用平台 J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.candysoft.jp/ane/gaiyou.html



西崎紀子

兩段式的遊戲

雖然本遊戲的主旨在於征服遊戲中各種不同強勢個性的女孩，不同以往某些AVG遊戲對於這類個性女孩的攻略去都是施以更強勢的手段，利用暴力強迫、弱點威脅等等非人道的的手法達到目的，本遊戲改採以較為溫和帶點純愛的方式攻略，因此遊戲故事分成兩大部分，第一段故事著重在於主角如何破解這些難以融化的冰山，與女孩子有更進一步的認識，之後的第二部分就是溶解冰牆後的為所欲為...(毆飛)，是更進一步的發展，利用循續漸進的方式讓玩家感受如同電影野蠻女友之類的愛情故事，而不是墮落鬼畜道的伊頭X作...。



SYSTEM REQUIREMENTS
＊CPU P3-800以上　＊記憶體 256MB以上　＊硬碟 2.5GB以上空間
＊顯示卡 DirectX9 0c以上支援，64MB RAM，解析度640x480 HighColor 以上
＊光碟機 2倍數以上的DVD-ROM　＊音效卡 Direct sound，PCM音效支援

遊戲人物介紹



鐵 乙女

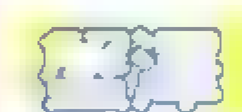
身高：160CM　三圍：B83 W56 H83

生日：12月12日

強氣屬性：規律(一絲不苟)

學園三年級生。主角的表姊，原本搭電車通勤的她受到主角父母的請求而住進了主角家，為了鍛鍊主角而開始與主角同居，在學生會擔任風紀委員的她，對於敗壞綱紀的事絕不妥協，不過卻有著對科技產品毫無招架力(機械白癡)的弱點。(笑)





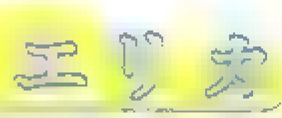

蟹澤 キヌ

身高：149CM　三圍：B78 W50 H79

生日：7月20日

學園二年級。主角的同學，是從小一塊長大的損友，個性相當好強不服輸，就算不擇手段也要贏，不過擁有這樣個性的她淚腺卻意外的鬆，被戲弄時斗大的眼淚會突然落下，但頑強的個性會使她馬上又就恢復精神。



霧夜 エリカ

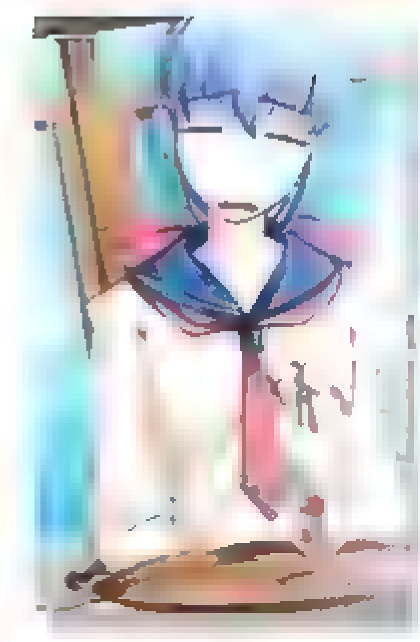
身高　165CM　三圍　B84 W57 H86

生日　12月31日

強氣屬性：　愛標高姿態・傲慢

學園二年級。主角的同學，是個美日混血兒，家中有錢加上外表出眾、頭腦聰明，在學園中有不少的仰慕者，不過個性傲慢自大，討厭他的人甚至給她封了個『姫(公主)』，從不在人前示弱的她，卻只對好友佐藤良美敞開心胸。





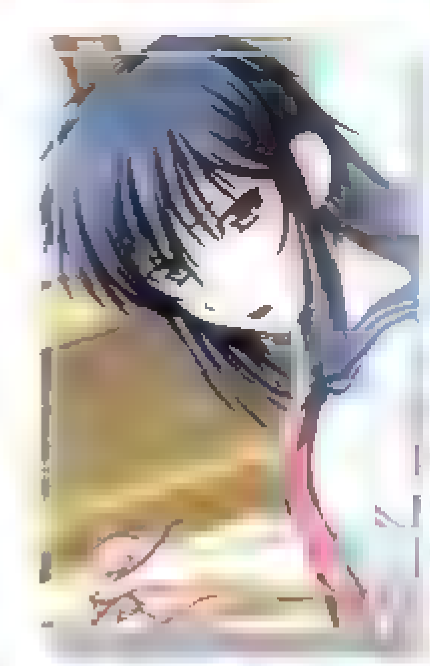
佐藤 良美

身高　158CM　三圍　B88 W59 H88

生日　4月2日

強氣屬性：？？？

學園二年級。主角的同學，霧夜エリカ的好友，個性溫和總是笑臉迎人，在學生會擔任執行委員的她為エリカ打點一切學生會的事務，高傲的エリカ常常與人發生衝突，總是由她去勸說，可說為了避免エリカ情緒失控而存在的。

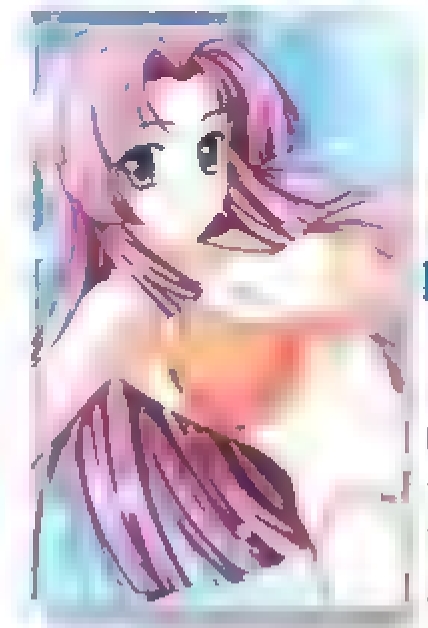


椰子 なごみ

身高　170CM　三圍：B87 W57 H88

生日：2月28日

學園一年級，孤傲且沈默寡言有如一匹孤狼，對於污辱自己的人會毫不留情的大聲斥責的她，卻意外的相當有禮貌，對於比自己年長的人皆以敬語稱之，運動能力超群不過卻是個大近視，在學生會中擔任社團欠債追討的人物。



大江山 祈

身高　159CM　三圍　B90 W59 H90

生日　8月16日

強氣屬性：天然(少根筋)

主角的導師，在學園中擔任英文教師，在學生中有著很高的評價，平常看起來呆呆的好像沒在想什麼的她，卻對教學方面意外的嚴厲，突發奇想的處罰方式卻讓人不敢恭維，肩上總是停著一隻叫土永的怪鳥。

預約特典

遊戲初回限定版本另外加贈一片音樂CD，內容收錄了遊戲所有音樂以及片頭、片尾曲，另有店頭預約送的精美電話卡。



東洋館

啥？我是大魔王

在不為人知的森林深處有一座採用全校住宿式的「私立楠魔法學園」，那裡除了是個神秘的地方之外，更是400年前魔王所住的地方；在這個學園中有很多有魔法師血脈的青年學子們，他們由現實世界來到這地方學習，而唯一的目標便是當上一流的魔法使！主角香坂直哉和雙胞胎妹香坂優佳便是今年所錄取的魔法使新人，雖說是雙胞胎，妹妹優佳在眾人眼中可是一名相當可人且成績優秀的學園內超人氣偶像，和吊車尾的哥哥可說是判若兩人，不過在只有優佳和主角兩人的時候，便不是如眾人所看到的那麼溫柔，老是把主角當玩具，指揮來指揮去的，還私底下把主角認定她專屬的「寵物」！而這情況來到學校之後不但沒有好轉的趨勢，反而又因為室友一川守彰惡搞使得他幾乎是永無寧日；原本他認為現在的生活已經是最糟糕了，不論日子再怎麼難過一定都不會比現在慘，但是事與願違沒料到傳說中的四魔女之中「白魔女」和「黑魔女」的雙胞胎姐妹後裔竟轉入了他所唸的學校，而她們的目標不謀而合的竟然都是主角，後來一問之下原來那400年前被封印的魔王似乎正居住在主角體內…。







撰文：邪騎士

喜歡日本動畫及遊戲的玩家，不知道有沒有發現一點，最近以"魔女"為題材的動畫及遊戲有越來越多的趨勢，近來寫過的介紹和評論也幾乎脫離不了這題材，不過說真的近期所推出的魔女系列幾乎都是幻想式魔女，和中古歐洲那神秘的魔女似乎有相當大的差別呢！(^^" 玩家接觸的魔女幾乎都是日式的，歐式魔女的真面目似乎也沒那麼多人在意啦～

GAME INFO

發行日期 9月22日

製作開發	TEATIME
代理發行	TEATIME
遊戲類型	男性向雙子魔女學園18禁ADV
遊戲售價	￥8800
語言版本	日文/CD-ROM
適用平台	J-Win 98/ME/2000/XP

官方網址：http://www.teatime.ne.jp/top.htm

吃醋時會引發追問模式！

[illegible]



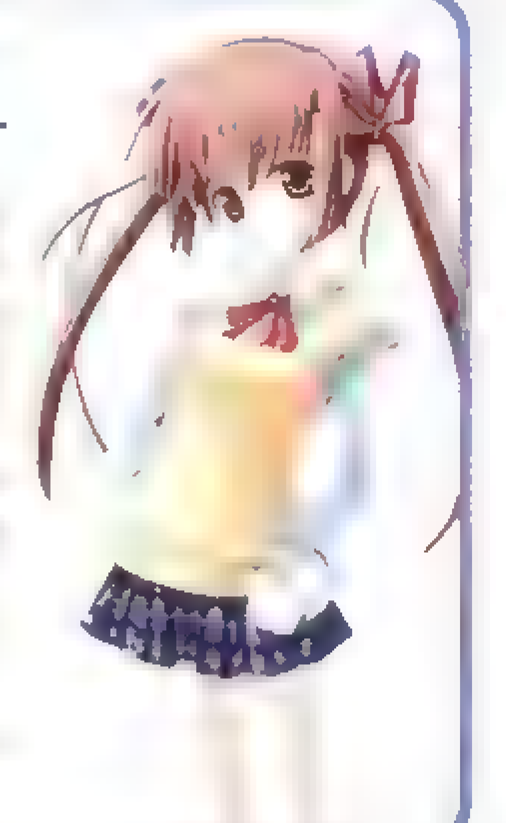
SYSTEM REQUIREMENTS
*CPU PIII 500　*記憶體 256MB　*硬碟 1.5GB
*顯示卡 32MB VRAM以上　*光碟機 4倍以上　*音效卡 對應PCM

★遊戲人物介紹★

香坂 直哉

是個相當溫柔體貼的大好人，對於雙胞胎妹妹優佳相當的頭疼，擅長的事情為煮飯、洗衣等等的家務事，興趣則是天體觀測，頭腦並不會很差，不過可能是有點缺乏魔法的天份，學習魔法的能力有點差，只能使用一些些低等的魔法。

香坂 優佳



主角的雙胞胎妹妹，成績優秀、外表秀麗，可說是男同學們的夢想中情人，不過對主角卻相當的不客氣，說是殘暴也是不為過，雖然如此卻也有不和主角在一起睡覺便睡不著的小孩子行為，當有別的女生跟主角走太近的話，便會變得有點魔人化的情況。

永森 ミルク



是個個性相當直率的少女，自我意識有點深，聽不太下去別人的意見，所以常常會"出錯"，不過一旦出錯之後便會來個大暴走，搞得眾人可說是雞飛狗跳。拿手的魔法為風系魔法，有點幼兒體型，相當的討厭紅蘿蔔跟青椒，對於「哥哥」可說是有點憧憬的存在。

永森 ココア



ミルク的雙胞胎妹妹，是個個性相當堅決的毒舌娘，有點男性化，對於麻煩的事相當的討厭，所以對於使用後常會引起騷動的魔法可說是鮮少使用，目前唯一的目標便是封印魔王！興趣是讀書跟種植植物，由於主角跟自己的姐姐走得有點近，便因此對主角沒什麼好感。

藤谷 ミント

主角的雙胞胎妹妹，成績優秀、外表秀麗，可說是男同學們的夢想中的情人，不過對主角卻相當的不客氣，說是殘暴也是不為過，雖然如此卻也有不和主角在一起睡覺便睡不著的小孩子的一面，當有別的女生跟主角走太近的話，便會變得有點魔人化的情況。

藤谷 ライム

臨時轉入主角學校的高年級生，個性可說是不拘小節，時而大吵大鬧、時而活潑開朗，常常以一些色色的話來跟主角開玩笑，身材可說是非常的好，因此在學校裡的追求者可說是不亞於優佳，喜歡的東西是攜帶式的電視遊戲器。





東洋館

他們一直都是七個人在一起。
珍惜著些許的零碎時間，在村子外的廢工廠聚在一起
在這個彷彿被遺忘般，滿佈鐵鏽與塵埃的長方體。
盡是單調的風景的地方，偶有些樂趣，不過並不很多
人的吐息很乾燥，在這空間裡增添著淡淡的哀愁
任憑思想飛馳著懷念過往的謊言…讓這些感覺打動著人的心。
年輕的人們，懷抱著不同的想法，在已經被遺忘的世界
拒絕接受前者留下的領土，老去的事物，由年輕人們繼續承襲。
世界如同網路一般的連繫，並且依照規律循環著。
既非家庭亦非世間安息的場所，是唯二稱之「聖域」的場所。
遭遇著孤獨的唯二如此的說道，而讓六人留下了深刻的印象。
如此強烈的印象也是有著誤認的情形，因此還是會迷路
但不會去談及聖域的種種，更遑論及所謂的約束之地
似乎還相當的不成熟，但是很確實的，這七個人也沒有什麼重疊的方向
不過心中絕大部分都存著一個事實…世界充滿著虛偽與背叛。
人與人互相傷害著，不論多親密的關係都無法避免衝突。
聖人般的高潔也有無法承受的狀況，太過份的相互理解是致命的
稱之為傷害的報酬的，是互相的破壞，但是，不論接觸的傷害有多少
這也是彼此存在的證據，畢竟失去這些生命的羈絆的人生也如同虛無…
數千片散落的拼圖碎片，如何，能夠漂漂亮亮的讓它平整的排列整齊。





最果てのイマ



撰文　羽葉

青春的成長過程中總是會有所謂的「小團體」的存在，在這為數不多的數男數女間的友誼、戀情、競爭，無數錯綜複雜的關係，總是令人回味無窮的青春哦。



GAME INFO

發行日期 8月12日

製作開發	Xuse【純米】
代理發行	Xuse
遊戲類型	AVG　遊戲售價 ￥9,240
語言版本	未定
適用平台	J-Win 98/ME/2000/XP 不對應XP 64bit版

官方網址：http://www.candysoft.jp/ane/tgaiyou.html

Story



小時候在某個設施長大的主人公「貴宮忍」，沒有可以稱作朋友的人存在。擔心這件事，他的姊姊「千鳥」便與他一同離開了這個設施，而第一件要做的事就是交朋友。住在附近看起來像男孩子的「紅緒あずさ」，擔任飼育委員，有時沉默有時毒舌的「本堂沙也加」，在這地區頗有名氣的一族的兄妹「塚本齋」與「葉子」，跟與自己有相似之處的人之間會極為合得來的「楠口章二」，還有偶然遇到住在附近的「伊月笛子」。他們與忍，總共七個人，在一起的時間裡，從見面，到相知，到成為夥伴…故事是從宣染著黃昏的色彩的靜寂的街道揭開了序幕。七個人之間圍繞著的理解與共鳴，反抗與衝突，以及思春期中支支的戀愛感情與將會永遠持續的友情，就像瞇眼一般的小小的幸福，一直如此，一直持續…直到出現了「敵人」。擾亂著七人的輪的「敵人」，主人公忍，不能夠容許這種事情，傷害夥伴的傢伙，傷害心靈的傢伙，不可原諒。懷著這樣的心情，忍他們的世界開始產生了變化，在那裡的就是新的世界，聖域即將到達的地方。



＊CPU P3 800以上　＊記憶體 256MB以上　＊硬碟 2.5GB以上空間
＊顯示卡 DirectX9.0c以上支援，64MB RAM，解析度640x480 HighColor 以上
＊光碟機 2倍數以上的DVD-ROM　＊音效卡 Direct sound，PCM音效支援

遊戲人物介紹



紅緒 あおさ

小時候被忍救過一條命，從那之後就相當喜歡他。一直以來都受到父母的各方面的重大影響，不過最近開始有些叛逆。感情表現的很自然，也有不願碰觸的脆弱的部分，比較像個少年，而對自己要像個少女的部分有希望努力讓自己像個少女。會輪流的跟忍及章二成為日常拌嘴的朋友。



本堂 沙也加

對什麼都能很快抓到要領的秀才型，但是也沒什麼自我的主張。因此在七人組裡以大姊姊的立場存在著。像個大人般有著複雜的思維，不過身體卻有一點點虛弱。雖然不是素食主義者，不過對肉食有點困擾，是喜歡茶道與合氣道的大和撫子。

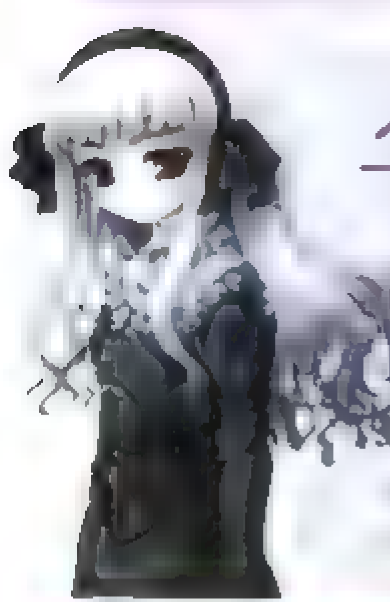


塚本 葉子

天然系加上自我步調，什麼事都不能動搖他。頭腦是不錯可是又常常愛迷糊，常常雙眼無神的好像睡著一樣。頭腦除了偶爾用用之外幾乎都處於恍神狀態什麼事都沒在想。只對自己重視的事關心，其他的什麼都可以輕易的捨棄的類型，平常不太常笑，在集團中也不太會自然流露出笑容。

紅緒 あおさ

跟忍他們不同學校，相當認真而且強勢的少女，有某種的精神潔癖，不能忍受別人對自己的誤失及指責，因此有些寂寞，但卻又不怎麼喜歡只有自己一個人的感覺。此外，精神方面有些偏差，會有自我犧牲的想法，會藉由否定漂亮的東西，故意攪亂規律等等粗暴的手段來降低自己的不安。



イマ

一切成謎的少女。這個故事中最大的關鍵人物，與七人的輪多有關係，但是雖然不在那七人的團體中卻好像什麼都知道，而伴隨著好像什麼都不知道一樣的如小孩般的純真笑容，以及無機的眼神，消失的輪空處，她的存在到最後究竟是…？

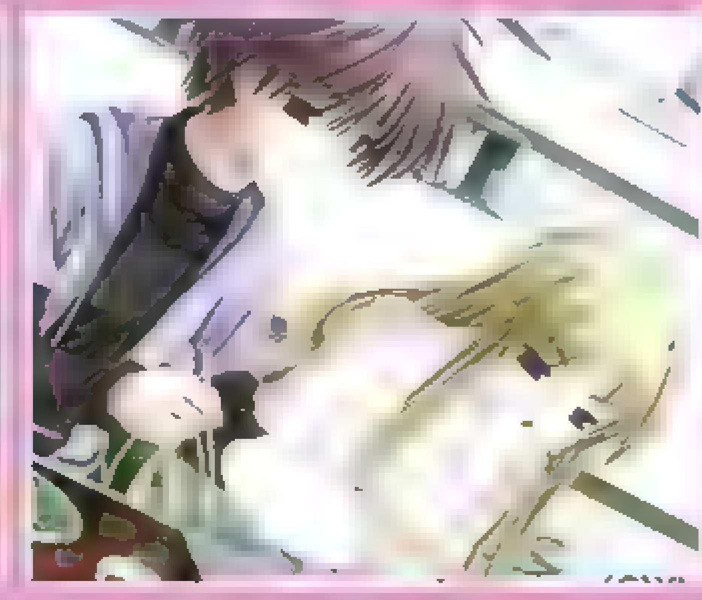


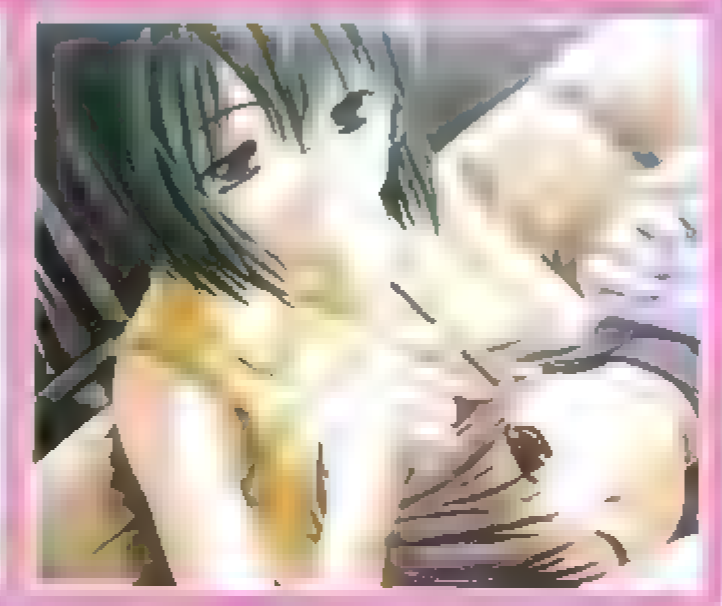
ジーン・ブランシェット



シャーリー・殿下







遊戲發行表



[illegible]遊戲發行表

即時戰略、策略模擬類

遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
武田信玄 2（中文版）	英特衛	[illegible]元	[illegible]月
閃擊戰之燃燒的地平線	光譜	未定	[illegible]月
閃擊戰之[illegible]	光譜	未定	[illegible]月
閃擊戰 2	光譜	未定	[illegible]月
[illegible] 2	光譜	未定	[illegible]月
三國立志傳 3	光譜	未定	[illegible]月
古巴飛彈危機	英寶格	[illegible]元	[illegible]月
花花公子：名模派對	松崗	未定	[illegible]月
藍色天使隊	光譜	未定	[illegible]月
發明工坊 2	光譜	未定	[illegible]月
明星志願 3	大宇	未定	[illegible]月
工人物語 5 帝王之路	松崗	未定	[illegible]年暑期
羅馬 全軍破敵 - 蠻族入侵	SEGA	未定	[illegible]
電影夢工場（中文版）	松崗	未定	[illegible]月
模擬飯店 2	松崗	未定	[illegible]月
中途島戰役	英寶格	[illegible]元	[illegible]月
Tycoon City：New York（中文版）	英寶格	[illegible]	[illegible]
瘋狂企業（暫名）	英寶格	[illegible]元	[illegible]月
世紀三國	智冠	[illegible]元	[illegible]年
[illegible]之城 & 幻境合輯	智冠	[illegible]元	[illegible]年
[illegible]大亨（中文版）	英特衛	未定	[illegible]年
雙星任務之鄭和下西洋	智冠	[illegible]元	[illegible]年
A 列車 7	松崗	未定	[illegible]年秋季
模擬市民 2 [illegible]（中英文合版資料片）	美商藝電	未定	[illegible]年秋季
星際大戰 戰場前線 2	美商藝電	未定	[illegible]年秋季
[illegible]時代 2（中文版）	英特衛	未定	[illegible]年冬季
黑與白 2	美商藝電	未定	[illegible]年冬季
明星夢工廠 2	大宇	未定	[illegible]年
軍團司令	英寶格	[illegible]元	[illegible]年
文明帝國經典全紀錄	英寶格	[illegible]元	[illegible]年
魔戒 中土戰爭 2	美商藝電	未定	未定

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
121 特戰隊	英寶格	990 元	[illegible]月
魔鬼戰將 [illegible]戰線	英寶格	1080 元	[illegible]月
[illegible]戰場	利曲娜	1080 元	[illegible]月
[illegible]先鋒 4（中文版）	利曲娜	1100 元	[illegible]月
F.E.A.R 突擊（暫譯）（中文版）	利曲娜	1180 元	[illegible]月
雷神之鎚 4	松崗	未定	[illegible]月
決勝時刻 2（中文版）	松崗	未定	[illegible]
全球衝突 反恐戰爭（暫名）	英寶格	990 元	[illegible]月
[illegible]（中文版）	英特衛	未定	[illegible]年
戰地風雲 2 特種部隊	美商藝電	未定	[illegible]季
火線獵殺 3：先進戰士	Ubisoft	未定	冬季[illegible]
閃擊點行動 2	英寶格	1080 元	[illegible]
決勝之日 次世代	美商藝電	未定	未定
戰慄時空 2：消失的海岸線	美商藝電	未定	未定

角色扮演類

遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
限制區域（中文版）	英特衛	未定	[illegible]月
地城領主（英文版）	英特衛	未定	[illegible]月
新冰城傳奇（中文版）	英特衛	未定	[illegible]月
櫻花大戰 4（中文版）	英寶格	750 元	[illegible]月
武林群俠傳	智冠	699 元	[illegible]
末日危城 2	台灣[illegible]	1290 元	[illegible]
[illegible]傳奇（中文版）	英寶格	1080 元	[illegible]
絕冬城之夜鑽石典藏版（精裝進口）	英寶格	1490 元	[illegible]月
新月[illegible]	智冠	699 元	[illegible]
雙星任務之鄭和下西洋	智冠	399 元	[illegible]
亞歷山大 英雄傳（中文版）	英特衛	未定	[illegible]
鐵血聯盟 3	Strategy First	未定	[illegible]
武林[illegible]	智冠	560 元	[illegible]
Gurumin 中文版	英特衛	未定	[illegible]秋季
神鬼寓言	Microsoft	未定	[illegible]秋季
網路創世紀：教團（暫譯）	美商藝電	未定	[illegible]秋季
英雄傳說 VI：空之軌跡（中文版）	英特衛	未定	[illegible]年冬季
冰風之谷 II（中文版）	英特衛	未定	[illegible]
絕冬城之夜 2（英文版）	英寶格	1280 元	[illegible]月

[illegible]

遊戲名稱	發行公司	建議售價	發售日期
[illegible]（中文版）	英特衛	未定	8 月
全軍破敵 亞歷山大傳奇（暫名）（中文版）	英寶格	[illegible]元	8 月
全面失控	英寶格	[illegible]元	9 月 14 日
王牌威龍 2	英寶格	[illegible]元	11 月
駭客任務 [illegible]（暫名）（中文版）	英寶格	[illegible]元	11 月
[illegible]任務 [illegible]	英寶格	[illegible]元	12 月
[illegible]（暫名）	英寶格	[illegible]元	12 月
[illegible]（暫譯）	利曲娜	未定	94 年
[illegible]	華星	[illegible]元	94 年
王者之劍	華星	[illegible]元	94 年
[illegible]	Aspyr Media	未定	94 年夏季
哈利波特：火盃的考驗	[illegible]	未定	94 年秋季
教父	EA Games	未定	94 年秋季
古墓奇兵 7（暫名）	[illegible]	[illegible]元	95 年

[illegible]

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
美少女夢工場 4	養成	精訊	未定	[illegible]月
[illegible]	[illegible]	[illegible]	未定	[illegible]月
[illegible]	養成	光譜	未定	暑假
[illegible]	戀愛養成	[illegible]	未定	暑假
[illegible] 2005	競速	[illegible]	990 元	[illegible]月
勁爆冰上曲棍球 2006	運動	[illegible]	1090 元	94 年[illegible]
老虎伍茲 2006	運動	[illegible]	未定	[illegible]
勁爆美國職籃 2006	運動	[illegible]	未定	[illegible]
[illegible]足球大賽 2006	運動	[illegible]	未定	[illegible]
極速快感 全民公敵	競速	[illegible]	未定	94 年[illegible]

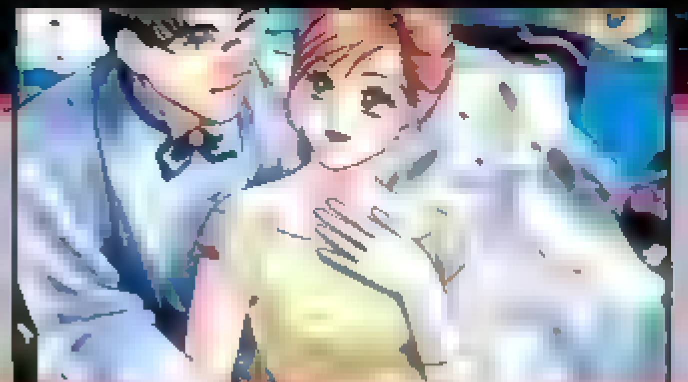
冒險類

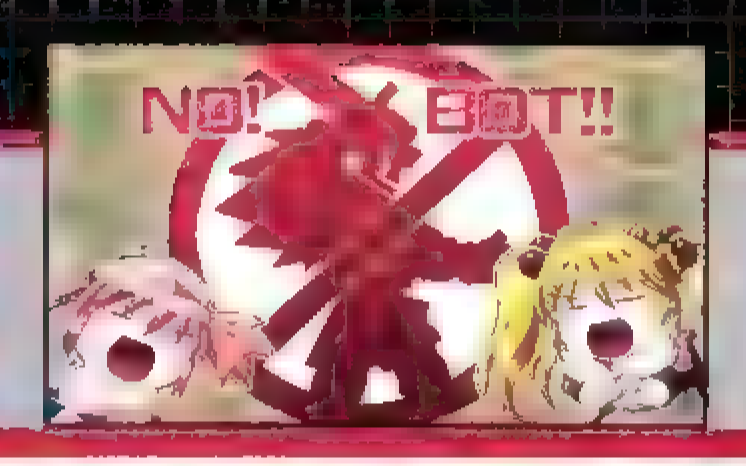
[illegible]	發行公司	建議售價	發售日期
[illegible]之書	英特衛	未定	[illegible]月
[illegible] 死亡[illegible]（暫譯）	[illegible]	1080 元	[illegible]年 1 月
[illegible]（中文版）	光譜	未定	[illegible]年

線上遊戲發行表

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
信長之野望 Online	角色扮演	遊戲新幹線	封測中
[illegible]中文版	角色扮演	遊戲橘子	公測中
[illegible]	角色扮演	[illegible]	封測中
[illegible]	角色扮演	[illegible]	封測中
[illegible]	[illegible]遊戲	[illegible]	公測中
[illegible]	角色扮演	松崗	封測中
[illegible]	角色扮演	網禪	封測中
[illegible]	角色扮演	[illegible]	[illegible]月封測
[illegible]	角色扮演	智冠	[illegible]封測
[illegible]	益智	[illegible]	5 月封測
[illegible]	角色扮演	天晴數碼	5 月封測
[illegible]	[illegible]角色扮演	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	網禪	未定
[illegible] Ultimate [illegible]	角色扮演	[illegible]	[illegible]封測
[illegible]	角色扮演	[illegible]	94 年底
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	[illegible]	未定
王者之路 [illegible] EP 2	角色扮演	[illegible]	未定
[illegible]	益智	[illegible]	未定
[illegible]	角色扮演	[illegible]	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	智冠	未定
[illegible]	角色扮演	天晴數碼	94 年底封測
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	未定	未定
[illegible]	角色扮演	大宇	冬季封測
一騎當千	角色扮演	[illegible]	未定
Neo Baseball [illegible]	[illegible]運動	未定	未定
[illegible] Online	角色扮演	未定	未定







線上遊戲產品包發行表



新絕代雙驕幸福攻城計劃－蜜月神兵包

產品內容

1. 安裝光碟2片
2. 使用手冊1本
3. 絕代專屬30天儲值序號*1+包包隨機送虛寶
4. 相框式甜蜜相本附腳架一本
5. 熊貓防毒軟體免費試用15天

戲谷娛樂館－PP熊包

產品內容

1. 遊戲安裝光碟一片(內含PP熊與戲谷撞球館安裝程式)
2. 遊戲序號一組贈送4000枚P幣
3. 使用說明書一本

風在 [illegible] 本關，角 [illegible]
玩家，每週都有機會可以抽 [illegible]

[illegible]

幻想三國誌2	64
風色幻想 4～聖戰的終焉～	48
仙境傳說格鬥板	37
阿貓阿狗2	25
明星志願3	23
碇真嗣育成計畫	[illegible]
武俠群英傳	22
吸血姬夕維千夜抄	20
白色魔法石	[illegible]
三國立志傳3	17
零度恐懼	16
天使之谷新傳	15
藍色天使隊	13
鬼影鎮	13
青春學園	11
新月劍痕	9
工人物語5	6
青少棒揚威記2	5
再見吧！企鵝	5
淘氣特攻隊	1

七月已發行遊戲

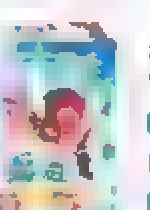
青少棒揚威記2

- 發行公司 經營模擬
- 遊戲類型 光譜
- 遊戲售價 750元
- 發售日期 7月5日



銀翼風暴

- 發行公司 射擊
- 遊戲類型 智冠
- 遊戲售價 299元
- 發售日期 7月23日



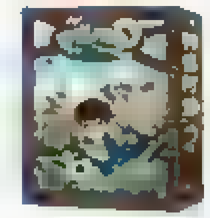
淘氣特攻隊

- 發行公司 動作
- 遊戲類型 智冠
- 遊戲售價 399元
- 發售日期 7月7日



突出部之役：納粹最後反擊

- 發行公司 戰略
- 遊戲類型 英寶格
- 遊戲售價 990元
- 發售日期 7月25日



阿貓阿狗2

- 發行公司 角色扮演
- 遊戲類型 大宇
- 遊戲售價 680元
- 發售日期 7月7日



勁爆美式足球 2006

- 發行公司 運動
- 遊戲類型 美商藝電
- 遊戲售價 1090元
- 發售日期 7月26日



模擬樂園3：水上世界

- 發行公司 模擬
- 遊戲類型 英寶格
- 遊戲售價 790元
- 發售日期 7月18日



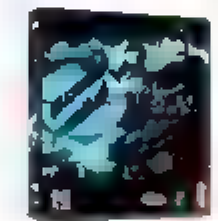
青春學園

- 發行公司 模擬
- 遊戲類型 智冠
- 遊戲售價 399元
- 發售日期 7月28日



風色幻想 4～聖戰的終焉～

- 發行公司 角色扮演
- 遊戲類型 智冠
- 遊戲售價 780元
- 發售日期 7月20日



狠將奇兵

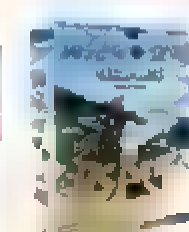
- 發行公司 松崗
- 遊戲類型 射擊
- 遊戲售價 1280元
- 發售日期 3月31日





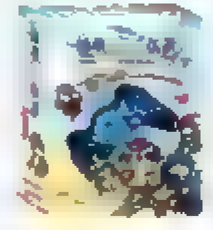
天使之谷新傳：艾菲梅爾

- 發行公司 角色扮演
- 遊戲類型 美商藝電
- 遊戲售價 890元
- 發售日期 7月21日



再見吧，企鵝

- 發行公司 休閒
- 遊戲類型 松崗
- 遊戲售價 399元
- 發售日期 7月28日



仙境傳說：格鬥版

- 發行公司 動作
- 遊戲類型 智冠
- 遊戲售價 [illegible]
- 發售日期 7月23日



幻想三國誌2

- 發行公司 角色扮演
- 遊戲類型 智冠
- 遊戲售價 780元
- 發售日期 7月29日



撰稿：[illegible]　責任編輯：富哥、提比犬兒　責任美編：Miko

令人著迷的夢幻職業

遊戲企劃

遊戲企劃 企劃遊戲的辛酸與成就



講到遊戲，相信比筆者還要資深的玩家一定不少，而且可能從小玩到大，各種類型樣樣精通，這次要談論的主題當然跟遊戲有關，不過卻不是遊戲的介紹，這次的主題是遊戲的製作者——遊戲企劃。

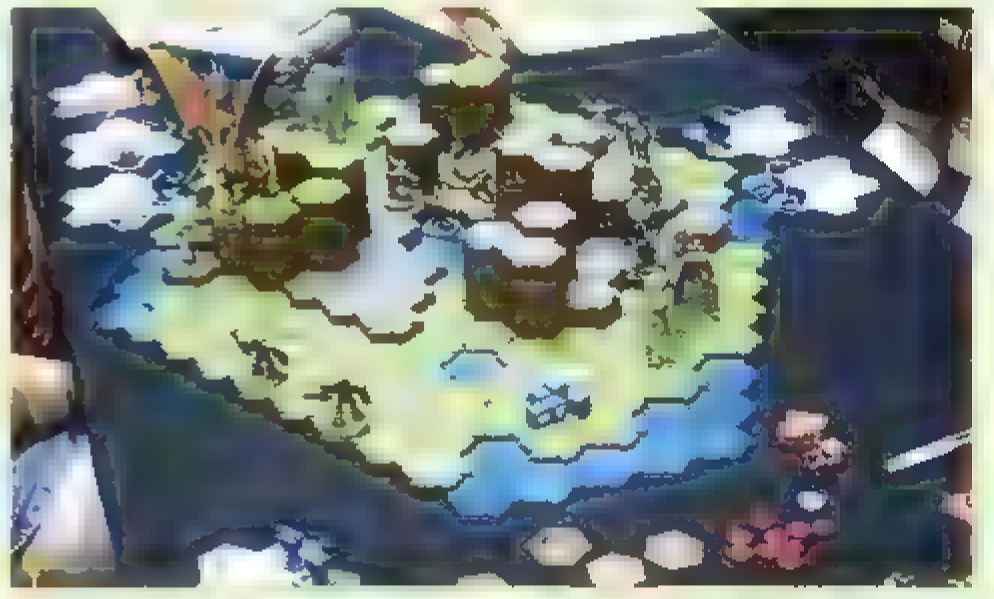
企畫的責任

相信大多數的人都聽過企劃這個職稱，而這個職稱在各行各業也並不陌生，不過雖然都是掛著企劃的頭銜，但是工作性質可能是完全不同的，就像遊戲的企劃也是一樣的。尤其是遊戲的企劃要負責的項目是相當繁多的，舉凡遊戲裡面看得到摸得到的都與企劃有關，雖然實際上程式不會要企劃寫，圖也不是企劃來畫，3D模型更不會叫企劃來拉，3D材質更是跟企劃無緣，不過一個盡職的企劃是必須要對遊戲做好萬全的規劃與準備。除了要清楚的知道大家所追求的共同目標之外，也要讓所有團隊裡的成員瞭解以下所列舉出來的問題。

BBS與網路論壇也是許多情報流通的地方。

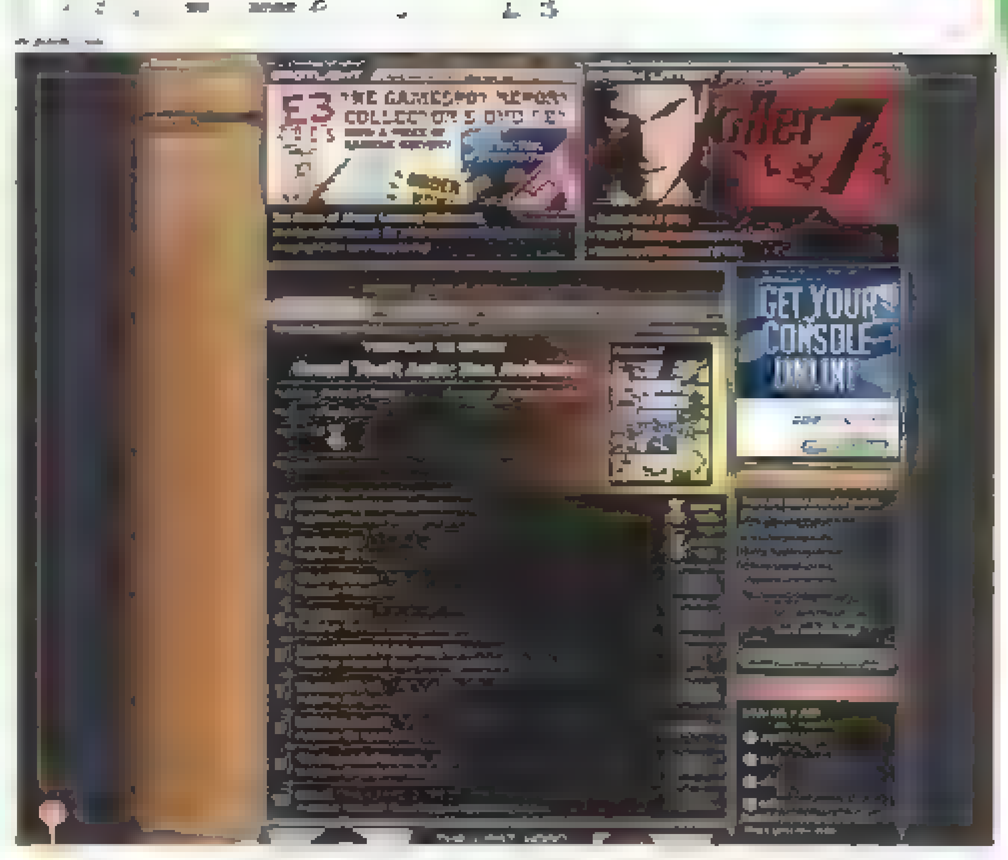
企畫所必須面對的問題

我們要做什麼？我們要什麼？這個遊戲希望呈現出什麼樣的氣氛、感覺？市場定位為何？預計在什麼檔期上市？製作時程多久？等等問題。而這些問題都是很重要的，而且這些問題如果沒有先定出來，會讓整個小組猶如一個無頭馬車般，不知道要做什麼，當然這還不是最糟的，更糟的是，當東西已經快完成，或是完成之後才發現根本不如預期般有看頭，也可能沒有市場競爭力，這時候可能會有三種選項，第一是打掉重做，第二個是草草上市，為公司或是出資的老闆挽回些許的報酬，第三個選項是再花點時間看看能否挽救這個遊戲，用最少的時間改善這個遊戲。而這三個選項在一般



Boardgame的市場不同電腦遊戲，但是玩法多，變化多，也相當受到不同族群玩家的喜愛。

台灣公司裡面，通常的選擇都不是一，而是三或是二，要選項一發生，除非這個老闆已賺很大顆，人又好，資金又雄厚，不過這種情況通常是可遇不可求，且這間公司也可能很容易倒（因為一直在支出沒有收入），筆者雖然有聽過這種公司，但是絕對不是筆者目前所待的公司。而選項二的情況也並不全然就會如同筆者所寫的，也可能會導致更糟的結果，假設遊戲原本就處於delay的狀況，並且已經花掉老闆大筆的資金，原本期望上市後能夠撈點錢回來，結果反而賠得更慘，連發行的本錢都收不回來，而這個時候老闆是絕對不會給好臉色看的，而情況會有多糟，這個很難講，端看老闆為人如何。再來是選項三，這個選項也常出現，製作人在瞭解到情況不對時，趕緊想出對策，來彌補已經犯下的錯誤，當然遊戲本身可能會因此變成四不像或是大雜燴，而做這個動作的主要在於希望在有限的時間與金錢壓力下可以為遊戲多增加一些吸引玩家的要素。當然即使該做的都做了，也有可能就是一樣不賣，但是無論結果是賣或者不賣，還是超級賣，企劃的所作所為都將會深深的影響整個遊戲的發展。



Gamespot等各大電玩網站都會列出目前最受歡迎的遊戲，這些遊戲都可以成為參考的指標。

身為Pro的自覺

雖然以上所講的都是屬於現實面的問題，但是身為一個專業的企劃就是必須要以這樣的角度來看待問題，原因很簡單，企劃已經不是單純的玩家身份，企劃也兼具著製作者的身份，不能只是單純的想說這個遊戲好玩，或是不好玩，還要去探討遊戲的內容，構成方式，製作方法等等，當你找出這些有趣的地方之後，要怎樣把它轉化成為自己的創意，並且適時的把他放進自己的作品裡，這也是很重要的。然而這裡要強調一點，所謂的創意並不是把相同的點子原封不動的放到自己所製作的產品上面，這樣並不叫創意，而是抄襲，而如果一個作品裡面摻雜著大量其他作品的影子，很有可能會讓自己本身失去特色，或是變成一個單純只是因應商業潮流所推出的作品，這樣的作品雖然在市場上面多半還是能夠有一定的成績，但是也不能把目前市面上受歡迎遊戲的所有特色都放到自己的遊戲裡面，要是這些要素放了太多，搞過頭的話反而會讓消費者產生反感，或是產生負面的評價，並進而影響到遊戲的銷售量。因此在製作過程時，這些問題都要慎重的處理，免得弄巧成拙。



Warhammer-04受到許多玩家所喜愛的Boardgame，戰錘系列不止具有收藏性也能夠實際進行[redacted]。







非專題

企畫 常犯的錯誤





由於資料與設定的豐富，龍與地下城已經變成許多製作者所不可或缺的參考文獻。

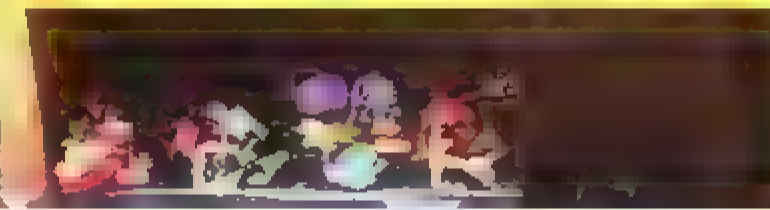




為什麼 世事總是無法盡如人意

為什麼？原因很簡單，因為這個是製作者自己想要的遊戲，並不是消費者大眾所喜愛的遊戲。這兩者之間的差異在於，「一個人的個人喜好並不等同於大多數人的共同喜好」，有些人喜歡玩RPG，有些人喜歡玩動作遊戲，有些人喜歡玩對戰遊戲，每個人的口味都不一樣，沒有一定的標準答案，所以製作者所喜歡的遊戲類型並不等同於受歡迎的遊戲，就是這樣的道理，然而如果製作者本身一意孤行，還是決定朝著自己堅信的方向下去走，那麼，極有可能會製作出一款專為少數人而設計的遊戲，而這個結果可能也無法幫公司賺錢，或者甚至更糟，會幫公司燒更多的錢下去，增加公司更多的負擔，而這個時候千萬不要怪罪為什麼所有人都不能瞭解這個遊戲的樂趣或是偉大之處，因為這個就是現實的狀況。





各式各樣的動漫畫人物、角色，是設計時不可或缺的參考。



回歸原點 尋求答案

一個真正好的遊戲，應該是能夠讓玩家能夠享受這個遊戲所帶來的樂趣，而非讓玩家還就自己來找出這個遊戲的樂趣。不過當然，自己所喜好的遊戲還是有可能與大多數消費者所喜好的遊戲彼此之間互相契合的，並且因此而造就了一款大受歡迎的遊戲，不過就像筆者所說的這個機率太低了，因為就算報導了RPG是最受歡迎的類型，在RPG裡頭還是有著摻雜其他類型遊戲特色的RPG，比如說動作RPG或是戰略RPG等等，或是使用不同題材所表現出來的感覺又會完全不一樣，因此要抓對口味不能只是單靠製作者自己的想像與主觀認定，需要點外在資訊的輔助；而比較值得參考的外在資訊是問卷調查或者是國內外熱門遊戲排行榜，或是雜誌上以及討論區網站等等所流通的資訊，這些經過玩家票選出來的遊戲，可信度多半比較高，雖然可信度比較高，但是這些資料畢竟也只是一個參考，而遊戲也只是一個指標，製作者必須要知道的是隱藏在這些遊戲裡面受到歡迎的原因，以及這些有趣的要素是如何進行組合的，藉由將這些要素進行分析與組合找出自己的遊戲所需要的內容。然而這些都是屬於企劃的工作，身為企劃要怎麼樣擬定良好的戰略讓整個產品能夠被市場接受變成了一件很重要的事情



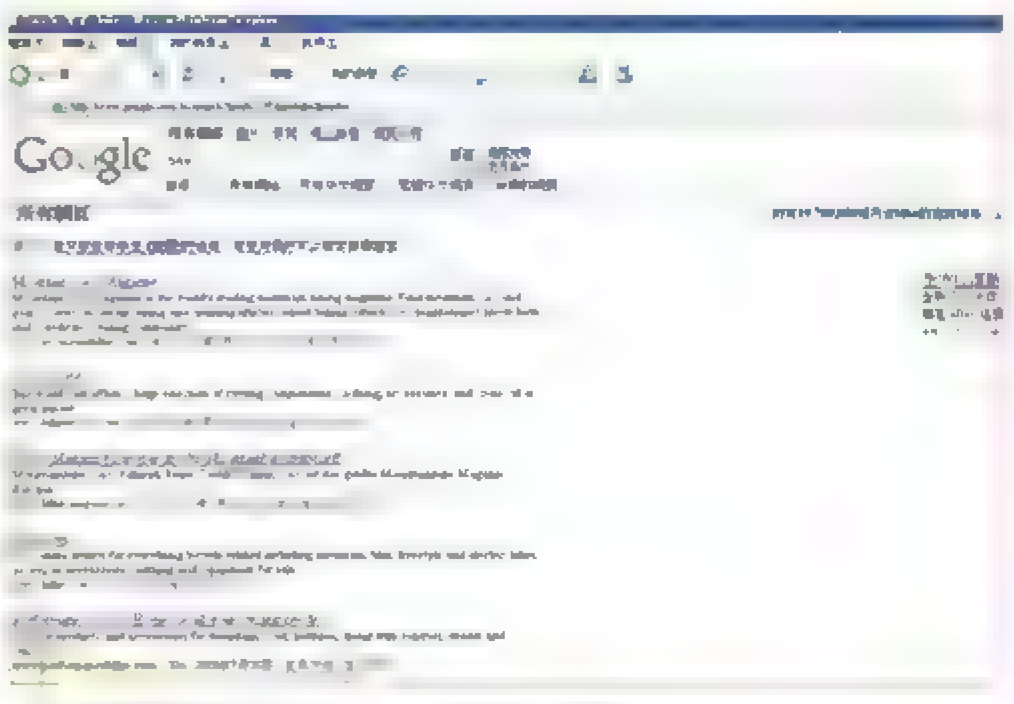
多玩遊戲與多看遊戲，也是不可或缺的。


字典工具書等，都是常用不可或缺的，比起上網尋找，有時工具書更為便利、詳盡。



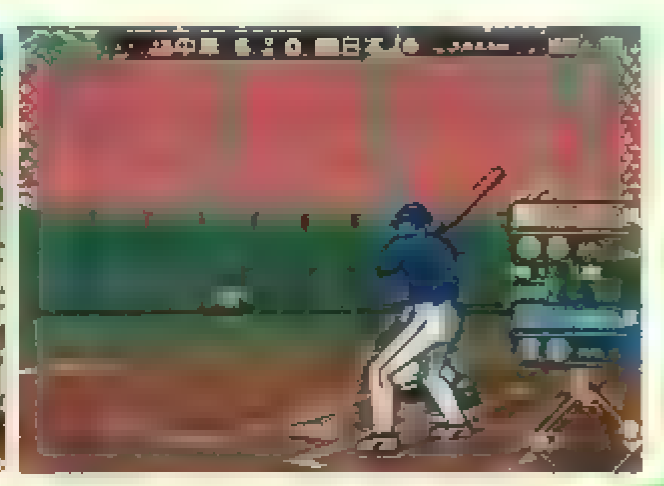
強者再強 終究只有一個人

在大家瞭解到企劃的工作是多麼重要時，接下來就針對企劃的工作狀況來說明吧，在一個大型的遊戲製作團隊裡，通常企劃都不只一名，而且隨著案子，或是公司越大，需要的企劃也越多，而這些企劃可能每個人都有自己所擅長的部分，而上頭可能也會按照每個人所擅長的部分將工作分配下來，一步一步完成，但是在目前台灣的遊戲公司裡面一人身兼多職的情況並不罕見，大多數強者企劃每個人的所學都是相當可觀的，筆者曾經看過除了自己企劃本業精通之外還會自己寫程式、畫原畫、拉3D模型的企劃，並且將這些成品實際運用到遊戲當中，或者是協助遊戲製作的進行。幾乎沒有什麼問題難的倒這些強者，雖然是這麼講沒錯，但是一定會有人產生許多疑問，如果這些強者都這麼厲害，為什麼台灣的所製作出來的遊戲始終難與歐美日等地的當紅遊戲相提並論呢？



有事沒事Google一下，補充好知識。



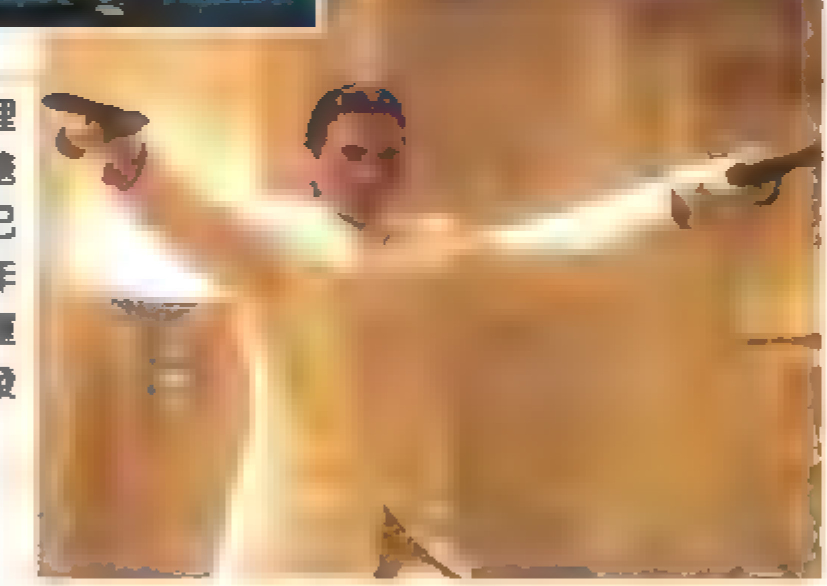






唯有團隊合作 才能造就完美的遊戲

這的確是個好問題，首先這種一個人可以當十個人用的人，多年來講不是極度缺人，就是其他人都把工作推給這個強者，讓他能夠進行這種超人般的修行；缺人的情況下就不用講了，人就是這麼多，除了請求老闆多生幾個人手之外，就是看自己要不要繼續接受這種非人道的考驗了。而如果工作是由其他人推過來的話在這種情形下，遊戲的製作通常都不會進行得很順利，因為這個強者還是有他的極限在的。並且很明顯的工作的分配並不是處於一個良好的平衡狀態，要維持這個危險的平衡關係就不是一件簡單的事，更不用說要把遊戲做好了，而這種孤軍奮戰的情況是很難把遊戲做好的。以目前的遊戲而言已經不是單單靠一個人的力氣就可以輕易完成的，需要團隊內部所有人一起合作，發揮所長，才能夠解決問題將產品完成。不然再強的強者也會有枯竭的一天，畢竟這是一個講求團隊合作與效率的時代，一個人的能力在怎麼強，跟兩個人比起來就是有顯著的效率差。



雨後若隱若現的中央山脈，令人產生著神秘感，猶如深邃未知的幻境。

重裝任務裡所出現的槍形道概念已經被許多作品大量運用，更加發揚光大。

內部管理問題與技術問題 一直是極需要克服的問題

而剛剛講到，這種工作集中在一個人身上的情況也有可能是因為握有權力的人不願意把工作分配出來，因為對底下的部屬無法產生信任感，或是部屬無法達到他所要求的水準，所以決定將這些工作留下來，當然要是留下來是自己來作那也就算了，偏偏有些人把這些工作拿在手上又不動手，也不許別人接手，這樣的狀況很明顯的成了一個大問題，除了對進度上會產生重大影響外，再者，對於自己身為權力者的管理能力也會受到相當大的質疑。而以一個好的範例而言應該是有能力者（通常是由製作人或是課長、組長的以及其他有著實質權力的人）帶領團體一起往前衝，完成整個案子。由於在台灣的遊戲產業，光是要統合團體內的每一個成員並不是一件簡單的事情，再加上並不是所有人都是強者，或是願意付出更多的時間在遊戲的製作上，所以可能企劃出色，但是程式還好，或是美術常出問題，再者，就是三方強者（美術、企劃、程式都是強者），但是誰也不讓誰，誰也不服誰，因而導致整個遊戲無法達到預期的情況，當然，把所有問題都推給技術面與管理層面感覺上好像在推託責任。但是這兩個問題的確是台灣界常出現的問題，不過話說回來不管是什麼樣的問題都要想辦法克服，如果不克服的話，是沒有辦法做出好的作品與國外相提並論的。

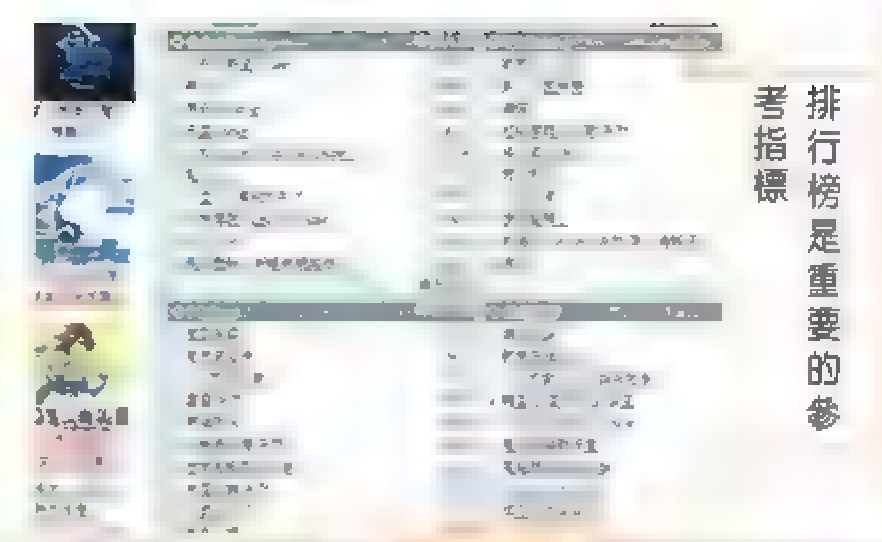


除了外國的文學著作外，中國著名的大作也不能忘記拜讀。西遊記、水滸傳、紅樓夢等等。

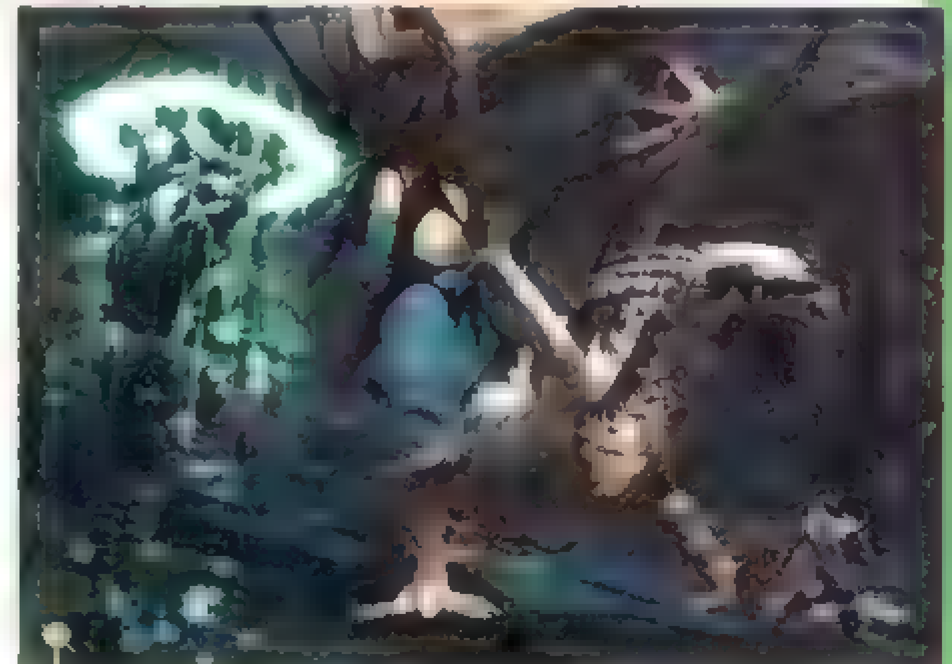


正確的人 擺在正確的地方

一般遊戲的企劃大致上可以分成兩大類，一種是執行企劃，而另外一種是創意企劃，不過這個分類也會因人而異，有些人可能會依照職責來進行分類，或是針對目前進行Case的工作與職務來分配。像是某位筆者認識的製作者，會將工作分配依照劇本，文案以及執行製作三種來進行分類，會這麼做的原因是因為在這位製作者底下有位擅長撰寫劇本的高人在，因此他特地將腳本這個部分給獨立出來，讓這位高人能夠專心在腳本創作上，而其他部分則是按照工作量分配給所有人，等各部門工作完成之後再將他們組合起來。而筆者所認識的另外一位製作者則是依照工作性質來分配工作，例如有人專門負責腳本、有人負責場景、人物、戰鬥等等，而這些製作出來的成果再由一個比較具有經驗的人來進行統整，這個人可能是製作人，或者是製作人底下的負責統合的執行製作，來將大家所製作的內容整合起來，並且組合成一個遊戲。基本上這個分配法則不是絕對的，不同的製作人可能會有不同的分配方式，完全是因人而異的。不過大致上還是不會跳脫創意與執行這兩個範疇。當然隨著公司不同，有的公司也會將這兩種職務放在同一個人身上。至於原因筆者在之前的章節有提到過。身為一位企劃由於工作上的關係，會經常需要與人進行溝通，把自己想要表達的概念清楚的傳達給負責各項工作的執行人員，不論是企劃內部集結創意的會議，或是與其他部分的技術人員一起召開的會議，溝通都是一件很重要的事情，而在溝通上面，並不侷限於以口頭的方式講述，也可以用書面或者是軟體等等來進行輔助說明，讓對方能夠更清楚的明白需要製作出什麼樣的成品。



排行榜是重要的參考指標



深入遊戲中體驗精彩的過程，才能夠加瞭解一款遊戲的優缺點。



創意來自於想像力，手上如果有台相機的話，到處拍拍看看都是一個很好的紀錄工具。



麥克法蘭所設計的再生俠系列充滿特濃厚的個人色，也是創意的來源之一。



當企劃 不能只靠一張嘴

當實際進行製作時，也需要開出詳細的清單，給各部門來進行製作，這樣的動作稱之為開單，不過這個動作並不簡單，除了要清楚的知道全部的需求量之外，也要在每一個需求上面詳加說明，以確保成品能夠與預想的相契合。當然這個也是一個理想狀態。實際的情形裡頭，需要克服的問題也是很多，首先在溝通上面，可能會因為企劃附加的說明不夠清楚，而造成製作人員在實際執行時產生困擾而無法達到預定的成果，或是當企劃將創作的權限委託給製作者，但是當作品完成之後卻對作品不滿意，想要進行大幅的修改。或是重新進行製作，這樣的行為都會嚴重的拖延到預定的進度，並且影響到後續的製作，因此最好的方法是雙方能夠先進行溝通，共同討論，直到得到一個雙方都能達成共識，雖然會花掉不少時間，但是所產生的問題卻是最少的，也是最能夠讓進度穩定向前的作法。企劃的工作雖然看起來相當的有趣，也很需要創意，但是如果單純只有創意，是沒有辦法把工作完成的，身為一個構思創意的企劃，本身必須要具有相當的執行能力，否則構思出來的創意容易流於空洞與不切實際，即便想的再多寫得再多，真正能用的也還是未知數；而一個企劃要是擁有很好的執行能力，但是缺乏創意，那麼製作出來的遊戲很容易變得沒有樂趣。而不有趣的遊戲，一樣也令人提不起勁去玩。因此創意與執行兩者缺一不可，因為這兩者相輔相成。

非專題

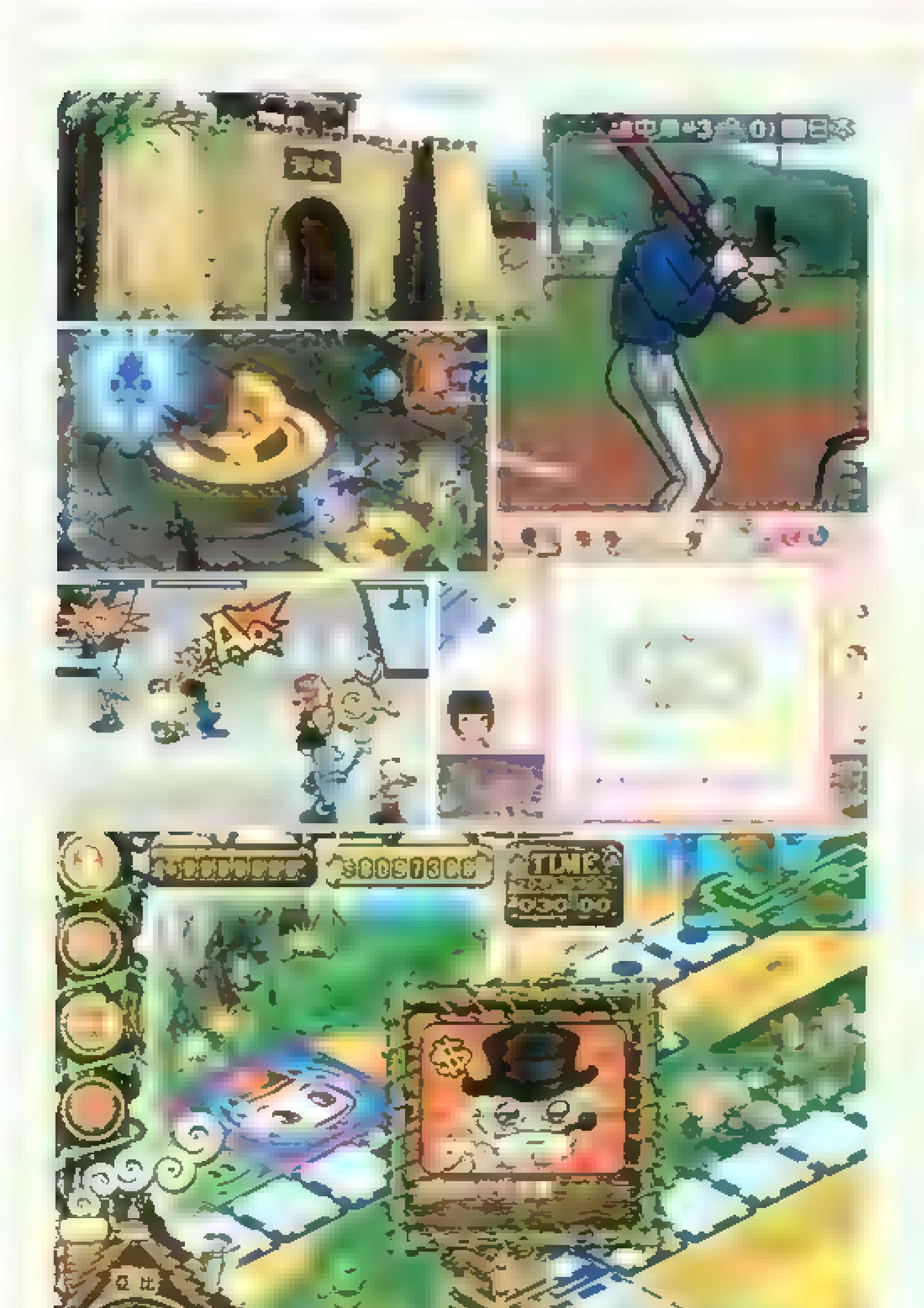
觀察、分析、學習 再輸出

在講了這麼多之後相信大家對於企劃的工作應該有所認知了。遊戲企劃本身對於遊戲除了要看得多看得廣之外，也要不斷的補充創意與知識，單單只靠遊戲裡所吸收到的知識與創意往往不完全，或只能得到受到扭曲變形的結果，而有些被製作者所刻意隱藏起來的訊息，也不見得可以藉由觀察與分析而得知，因此去探究瞭解這些神話以及故事的典故根源是有其必要性的。這是為了讓這些資訊能夠成為自己的知識，讓這些被隱藏起來的資訊可以被看到，讓創意能夠不斷的延伸。在實際製作一款遊戲時，會用到大量的創意與知識，而這些除了平常就要去接觸累積外，還要不斷的接收新資訊，讓自己的腦袋充電。一個遊戲的製作就是不斷的重複這種充電放電的動作，並且把自己所學所見輸出到遊戲之中，為了要讓遊戲有趣而且精彩，身為製作者必須要不斷的進行這樣的工作，讓遊戲能夠呈現各種不同的樂趣。



喬瑟夫坎伯所寫的千面英雄與神話，被稱為經典之作是相當好的[redacted]。





許多國產遊戲都深為玩家喜愛！



創意的來源



而支持這些有趣遊戲成形的最主要因素就是大家的創意，而這些創意又來自於何處呢？其實這些創意的來源到處都是，並不被侷限，像是網路上的討論串、雜誌、文章、電影或是書本、日常生活等等，端看自己如何去吸收運用這些隨手可得的資訊，並經過想像力的轉化變成創意，豐富遊戲的內容。雖然方法說起來很簡單，但是資訊源如此之多，一時之間也沒有辦法全部瞭解，更別說要從中找取有用的資料，因此在這裡推薦一個不錯的方法給各位參考，那就是研讀歷史，歷史是人類活動的集合，藉由讀取在歷史的事件就能夠清楚的瞭解到事情發生的因果，並且，歷史也記載著人類之前所發生過的戰爭，以及經濟活動、建築物、土地、人文等資訊，在研讀歷史的同時，就能相對的獲得前人的知識，是一件相當便利的事情，而許多曾經出現在歷史中的人、事、物也都能夠協助創造遊戲的世界，或甚至由歷史中取一小段來加以改寫，馬上就成了一個擁有完整世界觀的架空故事，只要善加利用這些知識都能夠變成自己創作的利器，雖然這些所學習到的知識，不一定馬上就會派上用場，也不曉得什麼時候會用到，但是唯有藉著不斷的累積知識，才能夠讓腦袋裡面有更多的資源，製造出更多的創意



十八般武藝要通 但不一定要樣樣精

企劃要學些什麼，會些什麼比較好呢？筆者個人是比較傾向於去學習外語能力，這個能力在尋找資訊時會相當有用，由於國內大多數的資訊多半都是外來資訊，與其等待別人來翻譯這些自己想要知道的資訊，倒不如主動瞭解比較好。因此如果能夠看得懂這些外文的話，相對的在資訊的收集上會更加的有利，往往更容易的找到自己所需要的資料，或是直接由原文書擷取資料出來，而目前大多數的遊戲資訊來源主要來自於美日以及韓國，書籍與文章以美日居多，只要能夠看得懂日文與英文就能夠輕易的收集到許多有用的資訊。如果英日文不夠好也沒關係，把想要知道的段落抄下來，再用軟體來進行翻譯，或是問人也都是一種方式。至於工具類軟體的學習，企劃除了基本必備的Word以及Excel外，這兩個可以說是基本中的基本，只要Word跟Excel學的夠精，在製作文件與文件管理維護上都不是問題。Photoshop等美術的軟體也必須要會用，不過不用專精，只要知道基本的圖象處理方式，以及圖層的概念即可。其他的軟體則是視個人興趣以及工作需要，自行使用學習。拿筆者的友人為例，不但學了3D與還有玩音效軟體，也曾經自己作曲錄音並且放到遊戲中，所學相當的廣泛。不過一定會有人會覺得學得多還不如學的精，當然，這個論點我完全贊同，這也是一種方式，只不過筆者比較偏好多方面學習，一方面能夠多接觸不同的領域，另外一方面可以趁這個機會發掘自己更多的興趣，讓自己的生活能夠更有趣，更充實。這僅是個人觀點，謹代表個人立場。

製作者選項簡易流程圖

NO

NO

NO

NO

重新製作一款新遊戲

上市



槍形道的極意，就是減少近距離戰鬥中被集中的機會，並增加擊中對手的機率的一種武術。



工作的意義為何？





國內不少經典遊戲都不斷推出續集！(三國群英傳系列)

身為企劃 所需具備的條件

要當一個企劃，看起來好像很難，但是對一個想要當企劃的人來講，只要具備好最基本的要素，就已經具有企劃的資格了，而這些基本的要素就是盡量去體驗各種事情，盡量去玩，去分析問題，以及去瞭解他人的情感，累積自己的人生經驗。因為沒有實際的製作經驗，所以其實每個剛進入遊戲公司的人幾乎可以說是一樣的，都需要從頭開始學習，但是這些人之中最大的不同之處就在於每個人的人生經驗不一樣，這些人生經驗在日後進行遊戲製作時，可能都會用到，而擁有越豐富人生體驗的人，越能夠瞭解到，什麼樣的事物可以讓人產生興趣，什麼樣的事情是他人所不喜歡的，運用這些經驗，將這些情感導入到遊戲裡頭，就能夠產生出有趣的要素，在能夠玩的時候就要盡量去玩，盡量去體驗，雖然這樣說並不是一件很好的事情，但是想要成為企劃的人，在能力範圍內要盡可能去體驗各種事情，來增加自己的人生經驗。



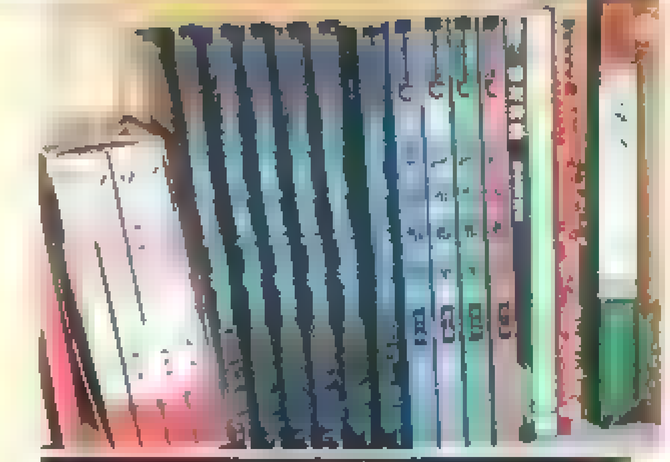
魔法風雲會是世界上最受歡迎的紙牌遊戲之一，玩家可以自行由為數眾多的卡片裡選出自己想要的牌，組成一副套牌與其他玩家互相切磋。

結語



筆者雖然成為企劃的時間不算太長，但是這一段時間內確實學到了許多事情，不論是由其他人，或者是事情上，各種管道，這些體驗都變成了自己經驗的一部份，而身邊這些來自於周遭的幫助，讓自己能夠不斷的克服問題，當學習的越多，越能夠感覺到自己不足，除了努力補足自己各方面的經驗之外，也努力的幫助他人，這並不是說筆者是一個古道熱腸的爛好人，會這麼做的原因是因為，在幫助他人的同時，也能夠看到別人的問題，藉由幫助別人解決問題，也能夠把這些吸納成為自己的經驗之一，這可以幫助自己看到自己可能從來不曾注意到的問題，也能夠促進與人相處之間的融合，讓工作進行的更順利。如果能夠抱著輕鬆愉快的心情以及樂觀的態度來工作，那麼即便是再困難的工作都能夠解決的，筆者不求能夠找到一個高薪高獎金的工作，但是期望能夠在每一個工作天都能夠保持著這種快樂的心情，完成自己所面對的挑戰，這就是一個筆者所期望的好工作。

觀看一部有深度的ACG作品，有時能夠讓人獲得不少收穫，同樣的、書本、文章、電影等等也具有相同的功效。



著名的龍槍系列、冰與火之歌、黑暗精靈等作品，無論是劇情或是世界觀都相當值得一讀。



藉由觀察遊戲裡的構成，來討論出可行的製作方式也是一種學習方式。


領先日本之前發行Windows國際中文版！！
魔界所賜與的一名少女，
決定她命運的人就是你……
Princess Maker 4
美少女夢工場4
本作，由美少女夢工場系列製作者～「赤井孝美」擔任遊戲監修，
並聘請繪製妹妹公主的名插畫家～「天廣直人」擔任人物設定。
美少女夢工場以全新的姿態再度登場了！
為紀念「中文精裝版」發行，隨產品贈送數件特典精美神秘禮物，
超可愛超夢幻，千萬不要錯失機會喔！
精訊資訊
GAINAX
GeneX
www.kingformation.com.tw
© 2005 Kingformation Co. Ltd. under license from GeneX. Illustration：天廣直人


全省熱賣中
仙境R.O伝說
FIGHT! RAGNAROK 格鬥版
完全攻略本－單機版適用
250
仙境R.O伝說
FIGHT! RAGNAROK 格鬥版
完全攻略本—單機版適用
遊戲篇→遊戲基本介紹及使用說明
主角篇→各大職業的人物簡介、必殺招式、所有技能列表教戰說明
敵人篇→所有登場敵人介紹及對敵人攻擊的因應之道
關卡篇→冒險舞台場景簡介及頭目級過關破解方式詳解
祕辛篇→關於「仙境傳說格鬥版」初心者冒險、隱藏關卡、結局畫面大集合等難以歸類的相關資訊，集中起來一次完整呈現！
★本書資料為仙境傳說格鬥版－單機版遊戲所使用參考資料
智冠科技股份有限公司



玩青蛇奇緣，也看雷峰塔，才算酷！
青蛇奇緣
Chinese Sprite Story
現・正・熱・賣・中
研發
代理
經銷
SHENYO
TRUETECH
21世紀初最重要的考古發掘
雷峰塔
主辦單位：中國時報系
國立歷史博物館
NATIONAL MUSEUM OF HISTORY
台北市南海路49號
2005.06.11～09.07
國立台灣美術館
台中市五權西路一段2號
2005.09.24～12.25
使用期限：全國展覽期間
使用地點：國立歷史博物館．國立台灣美術館（本展覽期間皆可使用）
使用方式：憑本券可享團體票（成人團體130元／學生團體100元）優待價
●每券僅限一人使用且不可抵換現金
●本券不得與其他優惠同時使用
●未蓋本公司章者無效
團體優惠券 非賣品
秘寶與白蛇傳奇展
From the Legend of Lady White Snake:
the Hidden Treasures in the Leifeng Pagoda
青蛇奇緣
Chinese Sprite Story
極真科技股份有限公司
Truetech Entertainment Corp.

仙境傳說 新世代的誕生 2005年 夏季版 最新公開



競技場全公開 戰鬥方式、獎勵辦法、入場方法、競技方式、跑道說明及獎勵辦法。

領養系統。寵物的管理 新寵物、公會系統更新及開放新資料。

增加新地區 鋼鐵之都、泰國城、艾音貝赫、艾音布羅克大公開。

仙境傳說最新版 各種職業任務詳細解說。

各種職業套卡及搭配適當的套裝卡片輔助說明。

★本書資料由韓國官方授權使用，一切內容以實際遊戲為主
★隨書附贈之開卡點數79點，使用期限為2006年7月31日前有效
（附贈開卡點數79點，此點數不得轉讓，亦不得退換或折抵現金，且限第一次或新手開卡使用。）
★著作權法保護之刊物，圖文未經本公司及遊戲新幹線許可不得轉載或翻印

定價：299元

只有[全家]買的到喔!!



[官方攻略幸福獨享包]
官方攻略本＋幸福午安枕＝



售價：399元

限量販售中....

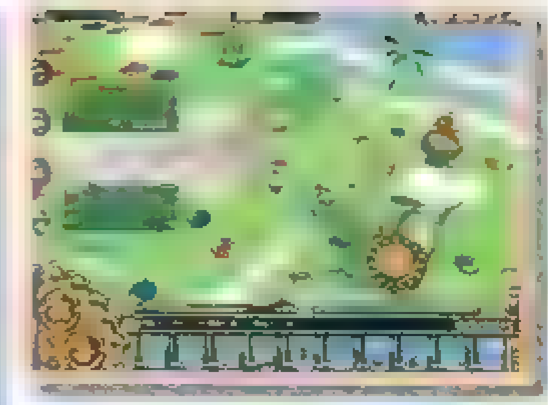
★開卡點數100點（使用期限2006年12月31日前有效，附贈100點開卡點數，此點數不得轉讓，亦不得退換或折抵現金，且限第一次或新手開卡使用）
★此「官方攻略幸福獨享包」所附贈之開卡點數是以「幸福午安枕」內所付之點數100點為主，攻略本封面所註名之開卡點數為「官方攻略包」所專屬使用之。

大富翁 童話村

FAIRY TALES CARNIVAL

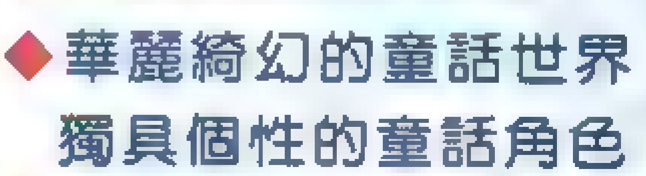
從新開始，全新出發

8月初全省熱情上市









- 華麗綺幻的童話世界
  獨具個性的童話角色
- 半即時制大富翁之戰
  極速緊湊快感淋漓
- 區域網路大對戰
  燦爛奪目大冒險
- 百種卡片搭配用
  遊戲內容百分百

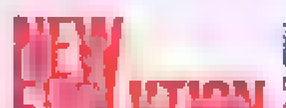


經營一個屬於自己超卡哇伊的寵物店

無事、玩耍、睡覺.... .每一隻寵物的可愛模樣 怎麼看也看不膩，你是不是也想經營一個屬於自己的夢幻寵物店呢？！只要隨時注意街道上時下最流行的寵物趨勢，並且發揮你的愛心及耐心來照顧寵物，並滿足牠們的需求，最強寵物王就非你莫屬啦！



全省好評 熱賣中

研發   靚盒子資訊有限公司
NEW EVOLUTION TECHNOLOGY CO., LTD
www.new-evo.com.tw

代理 智冠科技股份有限公司

評遊戲

導播作家 Rare	製作公司 日本香蕉亭工房	代理公司 智冠	遊戲類型 橫向捲軸冒險
建議售價 NTS 599	基本配備：PIII 1Ghz、512MB 記憶體、2GB硬碟空間、Windows 2000/XP Sound8 1以上、硬碟空間：1.2GB以上		





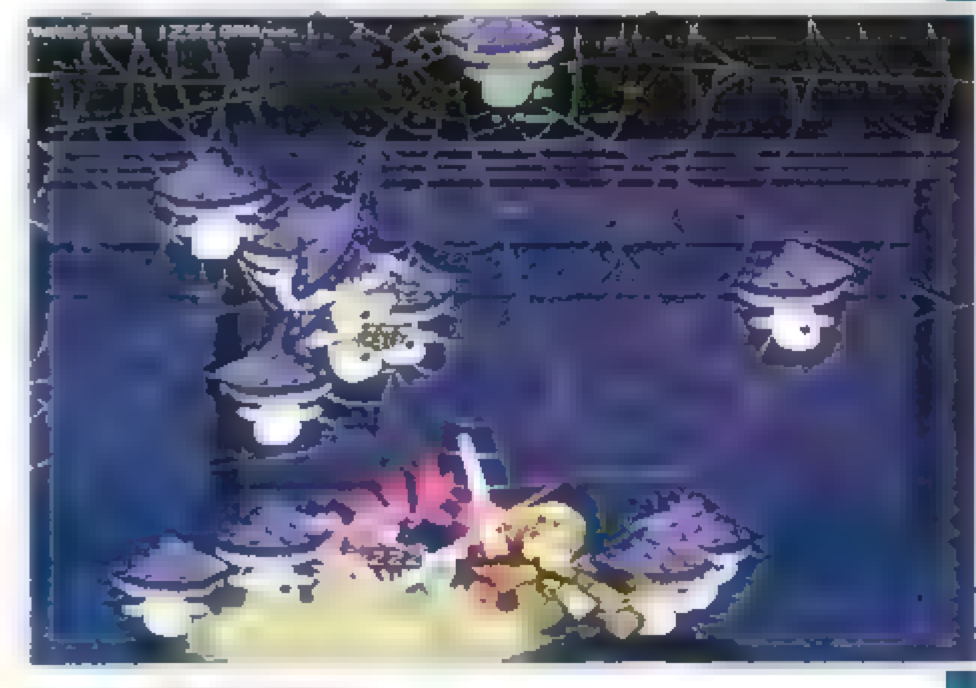
記得筆者第一次聽說這款遊戲是在2002年的暑假，不過當時它只是個「構想」，在這之後筆者第二次接觸是去年，當時是聽到有所謂的「RO單機版」，在好奇心的驅使下便一探究竟，不過卻也只是個簡單的Flash遊戲而已。而此時它已經搖身一變為一個總容量超過1G的完整單機遊戲，在經過一段時間的試玩之後，讓筆者相當感動呢！下面就來談談這款遊戲的二三事吧。

REVIEW

http://www.softworld.com.tw/news/RBO/news_040709.htm

十足的遊戲性與細膩的畫風

說實在的，有太多太多的橫向捲軸遊戲都只是單純的打打殺殺而已，從早期任天堂紅白機的《魂斗羅》到現在的《越南大戰》等，這類遊戲在市場上早已屢見不鮮。筆者在當初剛聽到RBO時，內心的第一個想法是：應該不會又只是一個打著RO招牌的騙錢玩意兒吧？但經過多年來的觀察後，才發現它的確有其獨特性。例如它的等級制度，最高可以升到20級，等級越高，能力素質與技能點數也越多，此外也有RO六大基本職業，各職業也有各種技能可以使用，可以說是相當忠於原著的設計。而細膩的畫風也是其一大賣點，遊戲中各職業都是Q版的RO角色，眼睛呈直線或空白狀相當逗趣，就連背景也充分顯露RO特色。怪物方面，幾乎所有的怪物都繪製得十分細心，並沒有那種一隻怪物換個顏色就搖身一變而成為很多隻不同品種的情形。怪物的動作也相當多，不僅是Boss，連小怪也都有其獨特的攻擊方式。除此之外，怪物間的小動作也很多，例如小雞的哭泣、獸人女戰士的發怒等，只要仔細觀察，在在都可以看出遊戲製作團隊的用心。



◆◆打到手軟的怪物！

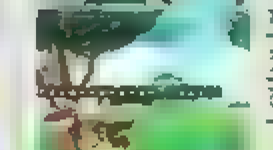
是線上還是單機？

其實在最早以前，此款遊戲原名為「Ragnarok Battle Online」，也就是原本是線上版的，不過後來因為韓國重力社的介入以及一些技術上的問題而改變發展策略，將Online改為Offline，演變成現在只能最多讓3人同時遊玩的作品。後來也有人質疑為何不做出類似區網或甚至上網連線的功能？筆者認為，如果上網連線勢必會發生網路延遲的現象，也就會減低了遊戲的節奏與快感，頂多做個區網可以連線而已，但仔細想想真的有必要嗎？好像是沒有，因為它畢竟是在同一個畫面中兩三個人一起冒險而已，無論如何玩家都一定是處於同一個畫面中的，分開來進行也不會降低混亂程度，如果說是像《真三國無雙》之類的遊戲，因為分割畫面導致視野更小，那麼筆者倒是認為出個網路功能應該不錯。此外，其實在以前一開始網路上還有人興奮地以為是有新的線上遊戲要力拼RO，當時筆者看到只覺得想太多囉…畢竟它的製作公司沒有什麼發展線上遊戲的經驗嘛！要做出一個線上遊戲，其所需的人手與策畫也不是這麼簡單的。



◆◆每關都只有三條命可以用，全滅就回到酒店裡了。





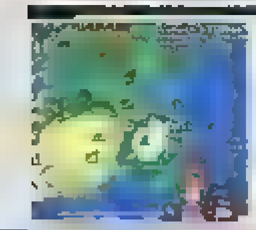
畫面算是相當華麗，各角色及怪物都有獨特的招式，背景和情境也營造得相當好

畫面指數 8



按鍵容易操控，只有招式是將上聲單的輸入並可按出

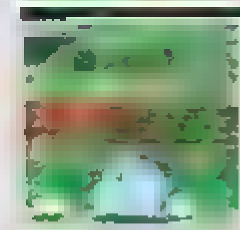
操控指數 9

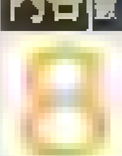




背景音樂只有3~5首，登場音樂還不錯，但是打鬥聲顯得有些一成不變

音效指數 7





簡單的遊戲加上了經驗系統，再加上可選擇多種角色

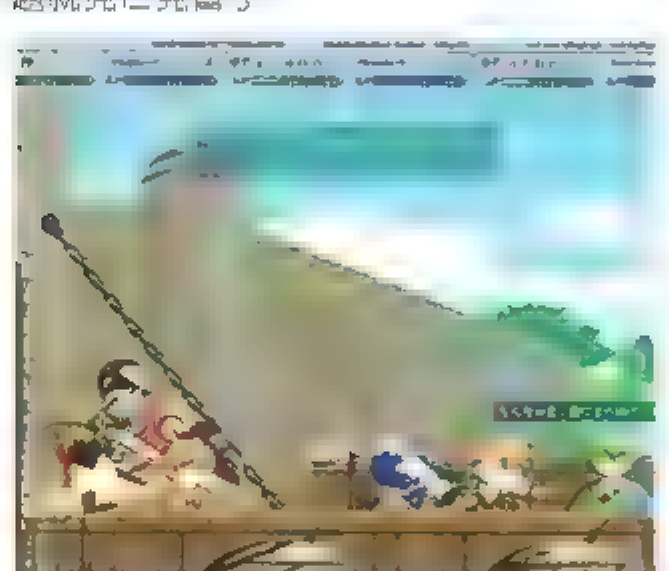
內容指數 8

平均指數 8

融合了技能及等級，算是此類遊戲上乘之作，值得玩家親自體驗，RO迷更是不可錯過。

只是個單調的Flash？見仁見智

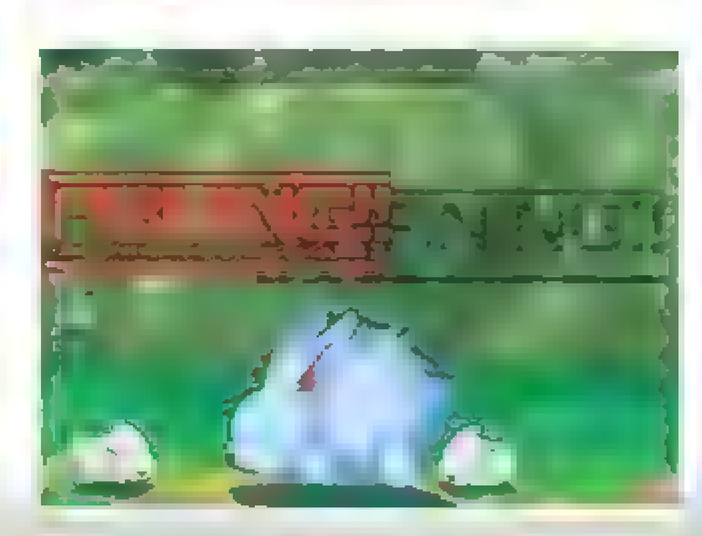
這款遊戲就如同本篇開頭所言，起初是日本有名的同人遊戲製作社團「FrenchBread」以活潑的趣味性所製作的Flash動畫而已，之後由於受到玩家們的注目及熱烈討論，日本Gravity公司便以正式的提案邀請FrenchBread將此Flash做成一款真正的遊戲，在2004年12月30日正式在日本上市販賣。筆者曾聽過有些人有過這種迷思：「原本只是一個Flash，現在要花幾百塊買，值得嗎？」筆者認為，這類遊戲本身就不可能規模很大，當然不會像《世紀帝國》或《戰慄時空》之類的遊戲可以讓你玩很久，但是你卻不必像玩策略遊戲時費盡心機，也不必像玩角色扮演遊戲時東奔西跑，你所需要的只是選定人物，一路往前衝就是了，可能偶爾會碰到Game Over，但是只要調整一下心情重新來過，依舊能輕鬆地繼續前進。它所帶給玩家的是一種打殺怪物的趣味性，這種感覺也是其他遊戲所無法辦到的喔！至於單調與否，我想的確有些人並不喜歡這類遊戲，所以這個問題就見仁見智了。



◆◆多人也可以同樂。



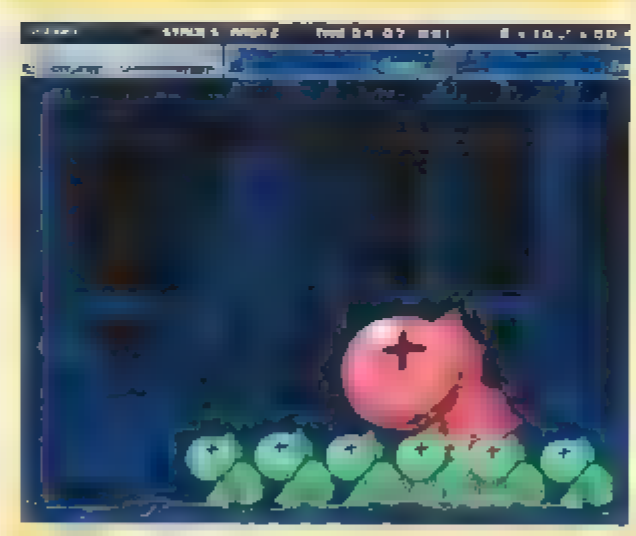
◆◆趣味十足的過場劇情。





結語

前面說了那麼多優點，難道沒有缺點嗎？說真的，筆者的確找不出什麼可以挑剔的大缺點，真要說的話倒是有個遺憾的「缺點」，就是遊戲解析度只有640x480，16 bit而已，若是放大到全螢幕玩，看起來便會有些稜稜角角，算是比較美中不足的一點。此外，如果沒玩過RO的玩家，玩這個遊戲可能會比較沒什麼感覺吧！但是只要是曾經接觸過RO又不排斥橫向捲軸冒險的玩家們，筆者還是相當推薦這款「Ragnarok Battle Offline」的。



◆ 青蛙排排站

上手指南

1. 點數分配要平均，盡量避免全點單一點數
2. 劍士請記得一定要加Dex，因為Dex每+10普攻就多一段，建議最好是10的倍數，打起怪來會更加得心應手
3. 怪物被打飛起來之後，其實還可以跳起來打它，甚至等它落下時也能「鞭屍」，多加利用此點可以輕鬆解決一般怪物
4. 卡關時多半表示等級不夠，請回前面幾關繼續練功提升等級
5. 電腦配備較差的玩家，請將遊戲設定第一欄調為「Full Screen」並將第三欄調為「Low Frame」，可有效改善遊戲流暢度

相似遊戲推薦



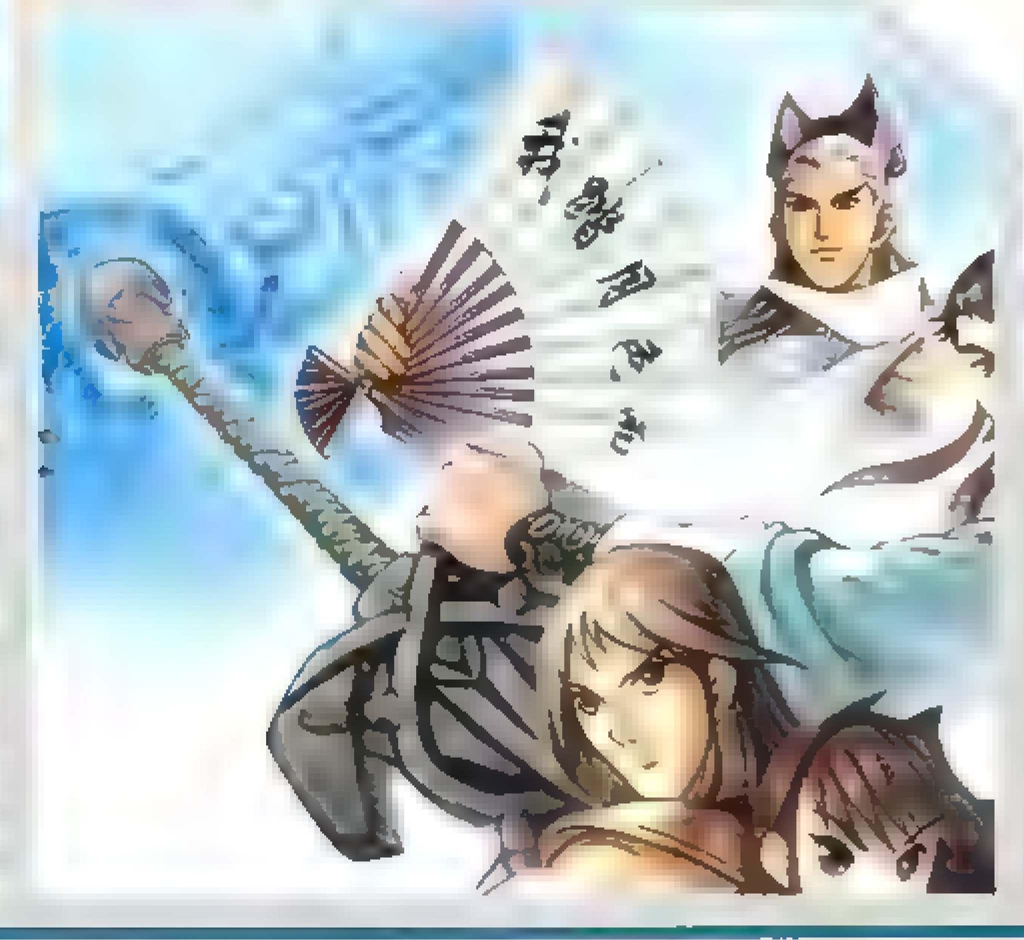
越南大戰系列

評遊戲

仙境傳說-格鬥版

評遊戲

撰稿作家 酷研	製作公司 智冠	代理公司 智冠	遊戲類型 新型角色扮演(NRPG)
建議售價 NT$ 699	基本配備 P-III 500以上、顯示卡支援Direct9.0、記憶體128Mb以上、硬碟1G以上空間、56K或512K以上的ADSL		

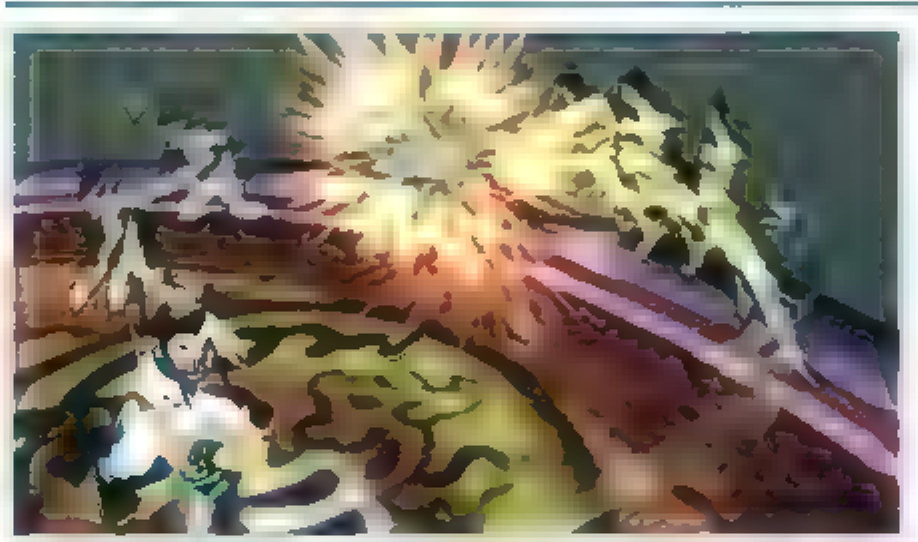


武俠群英傳

想必每個人年少時期都曾沉迷於武俠故事，也都崇拜過某位豪氣萬千的的武俠人物，而在這款遊戲裡可讓武俠迷們一睹所有武俠人物的風采，如遊戲中出現的楚留香、蘇蓉蓉、白惜香、李紅袖、任慈等諸位古龍名著中的武俠人物。遊戲以楚留香為主角，他依舊不改其風流倜儻的性格，在他身邊永遠包圍著一堆妙齡女子。如果說武俠遊戲裡只會打打殺殺，那就浪費了"武俠"二字了，精彩的劇情才是武俠遊戲的精髓呀～。

新型角色扮演遊戲！？

新型角色扮演遊戲？筆者是第一次聽到這個名詞，當拿到《武俠群英傳》時，發現其實遊戲內容跟一般RPG遊戲並沒什麼不同，以劇情為主軸，戰鬥過程則是傳統的回合制，到底所謂的新型在哪？又有什麼不同呢？原來遊戲中載入了伺服器的連接，玩家可以透過伺服器與其他玩家密切互動，譬如 卡片的對戰、物品的交易，另外也可下載新增的劇情章節，大幅度增加單機遊戲的耐玩度，這也讓想要完全感受武俠劇情魅力的玩家，有一個全新的選擇，不過在筆者截稿前還未開伺服器的功能，只能先玩玩單機部份，等待未來開放後，可以再將塵封的遊戲拿出來，下載全新的劇情繼續全新的武俠冒險。



林家[illegible]與楚留香的合技[illegible]印。

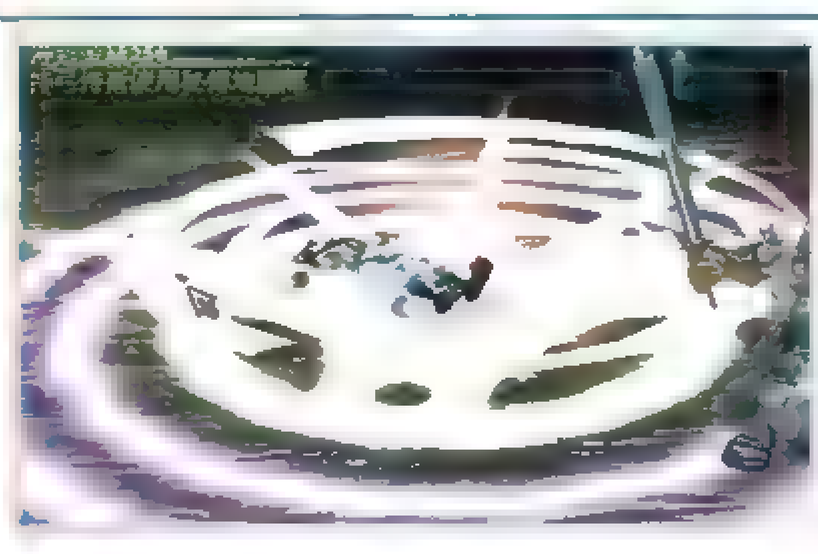
一場豐富的武俠饗宴

在《武俠群英傳》中總共有序章外加四大章節，故事主要發生從少年楚留香、胡鐵花、司空遠為主軸，十年前武林經過一場浩劫，造成武林名派重大傷亡，武林也平息一場風暴，十年後武林界再掀起波瀾，羅剎教野心勃勃地想一統武林，於是研發一種使人會變成龍狼的狼藥，到處以武林大俠當試驗品，而楚留香等人為了阻止這場武林浩劫開始一場冒險的旅程，為了阻止羅剎教破壞武林爭奪血連環，玩家扮演各種武林角色從調查羅剎教的目的到粉碎羅剎教的過程中，會發現真正發動這場陰謀的人是另有其人，楚留香必須想辦法揪出幕後主使者。

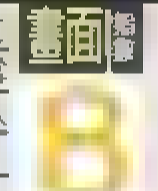
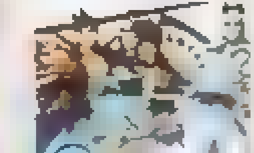
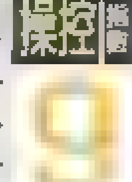


楚留香的飛葉青雲步。

驚豔四座的過場動畫



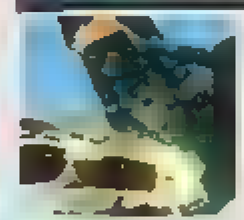
持弓侍衛使用秘傳地羅陣。

畫面指數 8
遊戲畫面古色古香，成功展現武俠風格，偶爾在雪峰口還會有飄雪場景讓人有身歷其境的感受

操控指數 9
遊戲操作介面簡單，使用者容易上手





音效指數 9
根據場景的不同，有配合適當的背景音樂，而語音部分設計更為戲劇化效果

內容指數 8
劇情龐大豐富，並具可玩性，偶爾會有些逗趣的對話，令人會心一笑，可惜對話內容錯字不少，莫光較多較不夠清楚

平均指數 8.5

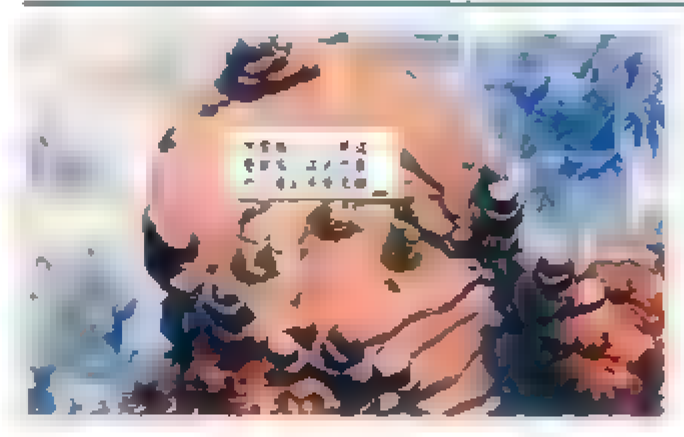
以古龍名著為主的故事架構使得遊戲劇情夠強烈，此外遊戲節奏十分緊湊，令人目不轉睛。

令人發噱的京片子

遊戲裡會根據事件的發生、戰鬥地點的不同，搭配不同的背景音樂，例如在陰暗的地方會配上簫笛的吹奏，讓氣氛更為詭異，令人毛骨悚然，而遇到有趣的事件，音樂風格又轉為輕鬆愉快的曲調。遊戲也配上了語音，不過，也許是筆者聽不慣標準的京片子，一開始聽到時差點噴飯！尤其在北天山擎霄峰中胡鐵花的配音，那句叫楚留香綽號"老臭蟲兒"，十足引筆者發笑。但不可否認遊戲公司在語音方面下了極大的功夫，每個角色的語調都極具戲劇效果，習慣後就會覺得是在看一部道道地地的內地武俠劇。在戰鬥過程中，人物使用的奧義也會搭配語音系統發聲，使得戰鬥爆發力更為顯著，而每個人物使出的秘傳、奧義也都用心搭配上炫目的聲光音效，完美呈現

穿越時空的楚留香？

在古代的劇情裡出現現代詞彙是令玩家最為詬病的一點，又不是穿越時空的劇情。在《武俠群英傳》裡很不幸的也出現了令人傻眼的現代用語，如「你既不是神，也不代表法律」，以當時楚留香的朝代應該不會出現"法律"這個現代化詞彙吧！是否能以"王法"代替"法律"更為貼切呢！另外，遊戲的對話中有一些錯字，如有段南宮靈在太湖村客棧聽到樓下有吵架聲，於是問：「下頭發生了什麼事？」筆者還差點沒把筷子拿出來咧！雖然這小的錯字不影響遊戲劇情的發展，但是還是希望製作小組能有更縝密的心思，才能帶給玩家更完美的遊戲


長發及腰是什麼東東呀？

戰鬥系統追趕跑跳碰！

遊戲的戰鬥模式是採用傳統的回合制，但在戰鬥時，每個角色都會到處移動，雖然會看清楚敵人的動向，但這種設計除了讓玩家眼睛花掉外，似乎沒有什麼實質的功用，因為只要在攻擊時點取敵人名稱就能直接攻擊目標，所以角色一股勁的狂繞圈，反而造成找不到敵人的困擾，有時人物還會卡在石頭裡，所以這個設計實在是令筆者十分不解。


聲光音效一級棒的戰鬥畫面。

結語

《武俠群英傳》實在是一款闊別已久的武俠大作，無論劇情、畫面、音效都擁有不錯的水準，獨特的伺服器功能，更是延續了單機遊戲的壽命，相信在未來開放伺服器後，更有無限的可能性。(於截稿前網路下載功能尚未開放，故本篇只針對單機部份作評析)


楚留香的必殺技彈指神功出現了！

上手指南

1. 有時候會遇到任務說明不夠詳細，只要在當地抓著每個NPC詢問也許可以問出地點
2. 面對南宮靈或者狼怪，在他們使用奧義之前先使用奧義連續攻擊，切記千萬要不斷補足自己的體力喔
3. 遇到迷宮時只要重複再回去，也許可以找到出路

相似遊戲推薦


武林群俠傳

四大名捕之群手...

評遊戲

撰稿作家 藍星鴨	製作公司 光譜	代理公司 光譜	遊戲類型 策略養成
建議售價 NT$ 750	基本配備 Pentium 850以上、256MB WINDOW 98/2000/XP、硬碟700MB容量 DirectX 9.0以上版本		





第一代的《青少棒揚威記》受到不少好評，闊別數年光譜才推出二代，希望的是在這股職棒的熱潮中，也能讓熱衷職棒的球迷當家作主，帶領自己的球隊挑戰各種比賽。看著原本排名吊車尾的誠泰COBRAS，能奇蹟似的奪得上半季的冠軍，讓人不得不佩服郭總的運籌帷幄，若你也想當一名能創造奇蹟的總教練，那不妨試試本作。

當教練不再只是夢想！

在遊戲中玩家是扮演一位國中棒球隊的教練，每天都要為了球隊的資金、選拔球員、訓練球員的能力、戰術下達而奔波。除了最基本的訓練球員外，資金的多寡更決定了是否能購買到好裝備，沒有好的裝備儘管再怎麼訓練球員，都無法達到應有的成效，若能加上裝備所帶有的附加能力，就能迅速提昇球員的能力。但球隊的資金又要從哪裡來呢？這時就必須仰賴球員去打工賺錢，而當球員在打工時很容易因而荒廢練球的時間，也導致球員的能力迅速下降，如何妥善的分配時間，也是教練要傷腦筋的地方。遊戲中有很多賽制，玩家最好選擇與自己實力相當的球隊比賽，才能提昇球隊戰績，一旦勝場數增加，你的教練評價就會提高，然後只要進入前八名就有機會成為風雲榜上的一員，但實際上要打入前世界前八強有點難度，各隊強到像怪物，裝備物品又非常昂貴，往往一年又過去了，比賽也進行不到幾場，就結束賽程，所以這些難題在在考驗玩家經營的智慧啊！



只要參加訓練就可以得到秘笈。

魔技打擊法利

獨特的個性配音系統



選擇你喜愛的球隊

得到MVP了

http://mys...net/nehtv/time/baseball/yb2.html





遊戲中的劇情動畫

擊中球那剎那的火光

女生打什們棒球



怪物般的打擊！

上手指南

❶訓練愈多天，球員學習的魔技跟魔打會愈多。

❷要加強選球能力、跟接球能力，可以避免被三振跟不必要的失誤。

❸根據每個球員的身材調整打球的力道，有時打太猛反而會被刺殺。

❹在右上方電腦圖像，按紅色按鈕可以加快比賽跟訓練的速度。

❺記得賺錢買加快速的鞋子，有助你跑上壘包不會被刺殺。

失誤頻頻！保送連連！

雖然本作是以策略經營為主，玩家只要訓練球員跟下達戰術就行，但在進行比賽時，會遇到一些令人匪夷所思的現象，失誤的次數未免也太高了吧！記得筆者有好幾次跟電腦對打積分賽，或者獎金賽時，電腦的球隊離譜的失誤令人傻眼，如：投手投了一顆球，打者沒揮棒，捕手將球回傳，投手竟然沒接到，一直滾到游擊方向，然後游擊手再傳回給投手，投手又沒接到，來來回回游擊手跟捕手在中間傳球就高達五、六次，令人感到好奇的事，不會接球的投手還可以將球投進捕手的手套嗎？還有一個超誇張的現象，原本訓練球員的目的就要贏球，但實際上回來得分的往往不是球員敲出安打，而是對方投手連續六、七次保送，擠回來得分，投手的控球能力還真是差到不行呀！此外，在積分或獎金高的球隊，球員的打擊能力像怪胎，投手的球速像噴射機一樣快，你一定沒看過投手投過183km的球速吧！

結語

職棒已經成為很多人的生活重心了，每逢遇到比賽的日子，不少球迷會趕回家守著72台，因為加班而不能回去的球迷，則是在網路上看看文字轉播，隨時關心戰況，棒球已經悄悄的深植在每個人的生活中了，但是，在筆者截稿之前，職棒界發生一件嚴重的大事，那就是又爆職棒簽賭，不僅讓愛看棒球的筆者心碎了，也讓台灣的職棒又蒙上一層陰影，雖然早就知道職棒簽賭的現象一直都存在，但抱持著愛棒球的熱忱，大部份的球迷都視而不見，沒想到終於爆發了，這意味的台灣職棒又再掀起一陣波瀾，未來是否能再欣賞到乾淨又精彩的球賽呢？我想不管是球迷或球員都很害怕再見到當年個職棒低靡的年代吧！



■責任編輯 [illegible]姐
■責任美編 比利

評

遊戲評審：邪騎士		製作公司	KOGADO-工畫堂	代理公司	光譜	遊戲類型	音樂戀愛
建議售價：NT$ 690		基本配備	PIII-800、64MB RAM	顯示卡：16MB VRAM，相容DirectX8.1		音效卡	相容Direct Sound8.1以上、硬碟空間 1.2GB以上





天使協奏曲

話說數年前在電腦展看到並嘗試挑戰此遊戲的始祖《天使演唱會》，自此之後便跟本系列結下不解之緣，邪騎士從一代玩到現在的本作《天使協奏曲．Encore》，可說是見證了本系列遊戲的改變與進展，從一開始只有單純的演奏和路線式劇情，到二代有演奏和選擇式的女主角路線再附加有趣的卡片收集系統，以及和天使系列劇情完全不一樣的《交響樂之雨》等等作品，無一不是受到許多玩家所喜愛的遊戲！

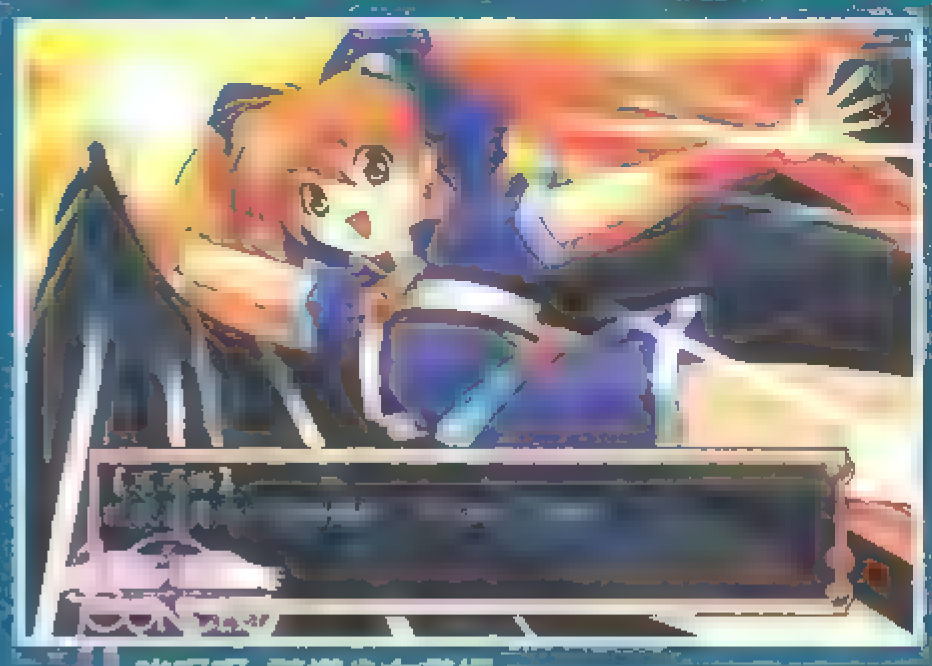
邁向夢想的旅程

主角-高吉自幼便和女主角-瑟菲一起成長，自從主角知道瑟菲的夢想是成為一名偉大的歌姬之後，便開始學習去樂器符德雷琴，希望自己能夠藉由彈奏符德雷琴來幫上瑟菲一點忙，然而當他們長大之後，為了讓瑟菲實現成為歌姬的夢想，兩人便離鄉背景往王都邁進，打算去參加一個月後所舉辦的音樂會，要是能在這個音樂會脫穎而出便有可能達成瑟菲的夢想！雖然從主角故鄉到王都這短短的一個月之間，說長不長，說短不短，但是路上的邂逅卻有可能會是影響一生的事情喔！不過這一路上雖然有美妙巧遇，但是在這旅途中卻也是多災多難的，不僅有一連串的民生問題出現，更有一堆障礙等著主角他們，然而這一切的問題似乎都圍繞在瑟菲的身上，她負責的身份、唱歌的神秘力量，這一切的謎底全有待玩家的解答啦！

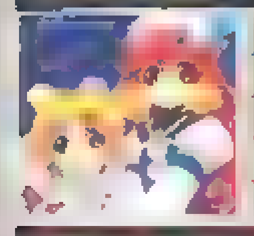


新舊劇情的交替

[illegible]

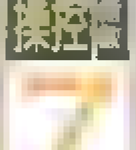


[illegible]



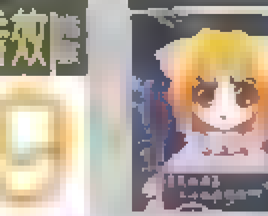

畫面 7

[illegible]



操控 7

遊戲系統一成不變，如果玩家[illegible]可能會對本作感到有點失望



音效 9

[illegible]

內容 8

[illegible]路線不定的問題，而兩位新女主角也很有特色

平均指數 8

如果沒玩過天使系列的玩家，從一代玩起也許是個不錯的選擇

改變及懷念的地方

如果玩家對東贏方面的遊戲有所涉獵的話，那應該會知道日本常常很喜歡來一招把舊遊戲改一改然後再推出的作法，而本作嚴格說起來就有點類似以這樣的作法而出現的作品；不過還蠻有趣的一點，本作可說是集合了所有主機的天使演唱會而變成的作品（本作的新女主角莉安跟畢雅拉，便是在不同主機下所推出的新的女主角，而PC版則是統合了這兩名女主角）！所以說本作新加入的東西便是以兩名女主角的事件居多，不過瑟菲及克麗儂也有新的CG及事件啦！不過遊戲裡新增的曲目雖然不多，但仍然是表現出色，再加上原先令人懷念的數相曲子，真的會讓人一彈再彈呢！此時玩過《天使演唱會》不難發現，雖然這些曲子已經很久沒彈了，但一把手放在鍵盤上卻不由自主的跟著音樂彈了起來，而這一點大概也就是這些音樂演奏系列的遊戲如此暢銷的原因吧！就如同武俠小說裡的劇情一樣，就算你失去記憶，但是你身體熟練過的東西一定不會忘記的……



看我的必殺技！



上手指南

❶彈奏無訣竅，多練、多聽即可有好表現。

❷路線決定遊戲的一切，一直往右走可以通往克麗儂的結局、往左走則是瑟菲，中間則是莉安和畢雅拉

❸玩家一開始便得考慮要攻略哪一名女主角，然後有選項出現便得以該女主角作為第一優先。（瑟菲[redacted]）

❹如果不攻略莉安請別啟動她的劇情，不然會影響結局。



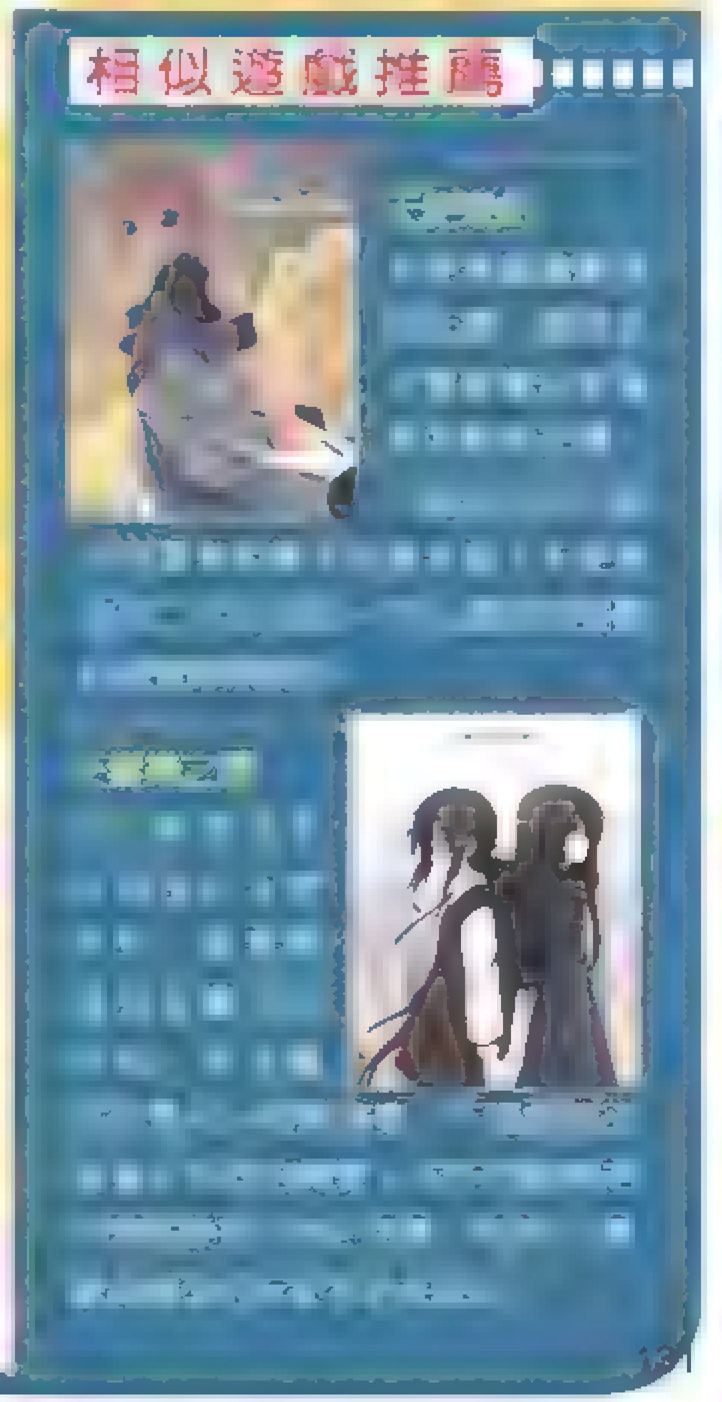


噓~不要被人發現了。



希望你好好升天喔！

相似遊戲推薦



結語

雖說本作的畫面感覺起來不比當年（當年的畫質以現在來看，似乎有點給他怪怪的），不過也是不失為一套值得在這漫長悶熱的暑假中好好品嚐的遊戲之一，如果玩家你想藉音樂來達到修身養性之效，亦或是對音樂有所愛好的玩家，本作可是千萬別錯過啦！



一起看煙火吧！

評遊戲 天使協奏曲

評遊戲 REVIEW

撰稿作家：吉他手	©製作公司：Techland	©代理公司：淇倫互動	遊戲類型：賽車
建議售價：NT$ 890	©基本配備：P-IV 2.0GHz、512 MB RAM、DirectX 9.0相容ATI Radeon 9600或NVIDIA、GeForce 5700之128MB顯示卡		





XR 極限拉力賽

如果台灣有舉辦世界級的越野拉力賽的話，那麼6月底的天氣狀況就相當適合舉行越野拉力賽。越野拉力賽是一項對車子的性能、極限，對車手的技術、經驗、反應能力的挑戰。車手必須在各種險惡的環境下，去獲得最好的成績。這款《極限拉力賽》是由波蘭的遊戲公司－Techland所製作、開發。《極限拉力賽》以「高擬真」來作為其特點，再加上其自行研發的「Chrome」引擎，相信能為遊戲帶來精采的表現。

生涯及單人模式

在《極限拉力賽》中，有兩個最主要的遊戲模式，分別為「Rally championship mode」(生涯模式)及「Single race」(單人遊戲)。生涯模式一顧名思義就是玩家們開著自己的愛車，到世界各國、到不同地區，在險惡的天氣狀況、危機四伏的路面上，來進行比賽。遊戲中提供了5個國家、70個賽道，讓玩家們能充分地體驗越野拉力賽的魅力，以及與一般賽車的不同、獨到之處。而在「單人模式」中，玩家們所用的車輛、比賽時的跑道，都只能用「生涯模式」中的車輛、賽道。換句話說，玩家在「生涯模式」中所買到的車、所解開的賽道，都可以在「單人模式」中使用。在《極限拉力賽》裡，玩家們可用從比賽得到的獎金，來購買裝備，讓你的愛車升級，實現你的改車夢想。遊戲裡的車輛、裝備及零件種類相當地多，玩家們可依照賽道的狀況，來作搭配、調整，進而跑出最好的成績。遊戲裡還有一項特殊的功能，就是玩家們可以把自己比賽時的重播鏡頭給儲存下來，然後再上傳到官網，讓全世界的玩家欣賞到你的精湛駕駛技術。這款《極限拉力賽》的製作公司「Techland」對於台灣玩家而言，是比較陌生的，但它的這款遊戲，不論是在畫面、音樂、音景，都不輸給遊戲界拉力賽的代名詞《越野精英賽》，而且能夠與《越野精英賽》相提並論，必定是在各方面有相當程度地表現。其中，又以「高擬真」作為此遊戲的賣點。

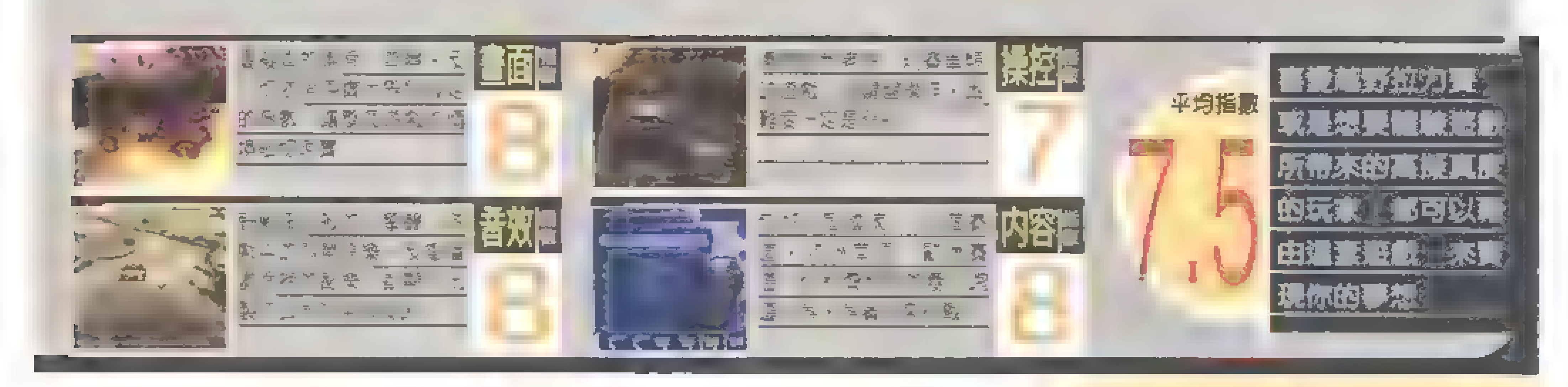


逼真結構喔

多種鏡頭及特效的重播畫面

《極限拉力賽》所強調的是「高擬真」的技術，包括道具、天候、車體…等都是。像是在看重播畫面時，我們可以看到車子的避震器就如同現實世界中的車輛一般，該跳動時跳動，而且其外觀、運作時的模樣，都跟真實車輛相差不遠，擬真度相當地高。有看過越野賽車的玩家朋友們都知道，越野賽車是一個開放性的空間，而且觀眾們都是免費入場觀賞比賽，因此現場的觀眾都相當地熱烈，甚至熱烈到會跑進賽道中，一起來湊熱鬧，不過這只是在遊戲裡才會出現，實際的越野賽裡，恐怕不常見…。除了有觀眾來湊熱鬧之外，還會有一些動物的加入，讓整個比賽、遊戲增加了一些趣味性。遊戲中還有一項特色，就是在重播時，有多種鏡頭及特效[illegible]鏡頭、[illegible]



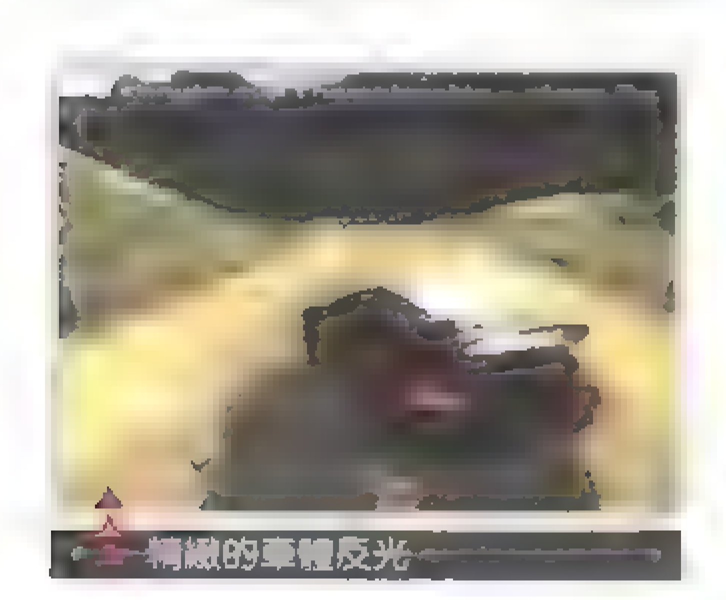


高擬真的情境



哎呀→失控→撞到看板啦

遊戲中除了「高擬真」之外，在畫面、音質部分，也都製作得相當出色。在艷陽高照的天候下，陽光在車身上的反光，相當地漂亮、真實，而且其反光的效果會讓人有刺眼的感覺，就如同現實的狀況一般。遊戲中的背景畫面，經由最新的3D物理引擎處理，讓整個的背景畫面，看起來栩栩如生。就像是遊戲裡的雲，會因為有風的存在而移動、飄動，而且會因為太陽的照射，在跑道上會有雲的影子出現；遊戲中的太陽光線，從車窗照射進來，能夠看到有光圈的存在；當在充滿塵土的路面上比賽，車子行走在這路面上，會在車尾看到塵土飛揚的現象，而當玩家們跑完一整場比賽之後，會發覺到原本乾淨、亮亮的車身，變成灰頭土臉的模樣。這幾個部分，就跟遊戲本身所主打的「高擬真」相符合；製作公司對於音質方面的處理，也是相當地完善，在車輛部份，那如同野獸吼叫般的引擎聲，讓許多玩車族深深地為它著迷；在語音部分，副駕駛清晰、明確的路況提示，讓比賽能順利、平安地完成；在比賽當中，會因為一個失神或失誤，而去撞到石頭或跑出賽道外，其所產生的火花、聲響，都與現實世界相當類似。從擬真度、鏡頭、重播特效、畫面、音質這幾個部分來說，可知遊戲製作公司對於一些細節部分的處理，是蠻細心且不錯的，能夠體會到製作公司的用心良苦


精緻的車體反光


好刺眼的太陽伯伯呀

也許可來個續作

如果真要說這套遊戲有什麼缺點的話，筆者是認為比賽的獎金似乎是少了一點，因為高級的裝備及一台新車，往往都要蠻高的價錢才能購得，因此，當玩家的技術不是說很好時，會因為需要某個裝備，而一直拼命存錢，不敢花大錢修車。綜合以上所述，筆者認為這套《極限拉力賽》其實是不錯的作品，跟《越野精英賽》比較起來，筆者我的感覺是不相上下，此外，筆者也覺得說這套遊戲也許可以跟《越野精英賽》一樣，出個續集，改進一些內容，讓遊戲更有耐玩性。各位玩家們，想開著賽車來場拉力賽嗎？唯有《極限拉力賽》能滿足你的夢想。

上手指南

❶在生涯模式中，玩家們要注意車手的受傷狀況，輕微的受傷還不怎麼樣，如果車子碰撞的太嚴重，可能會使車手受傷過重，而導致Game over喔！

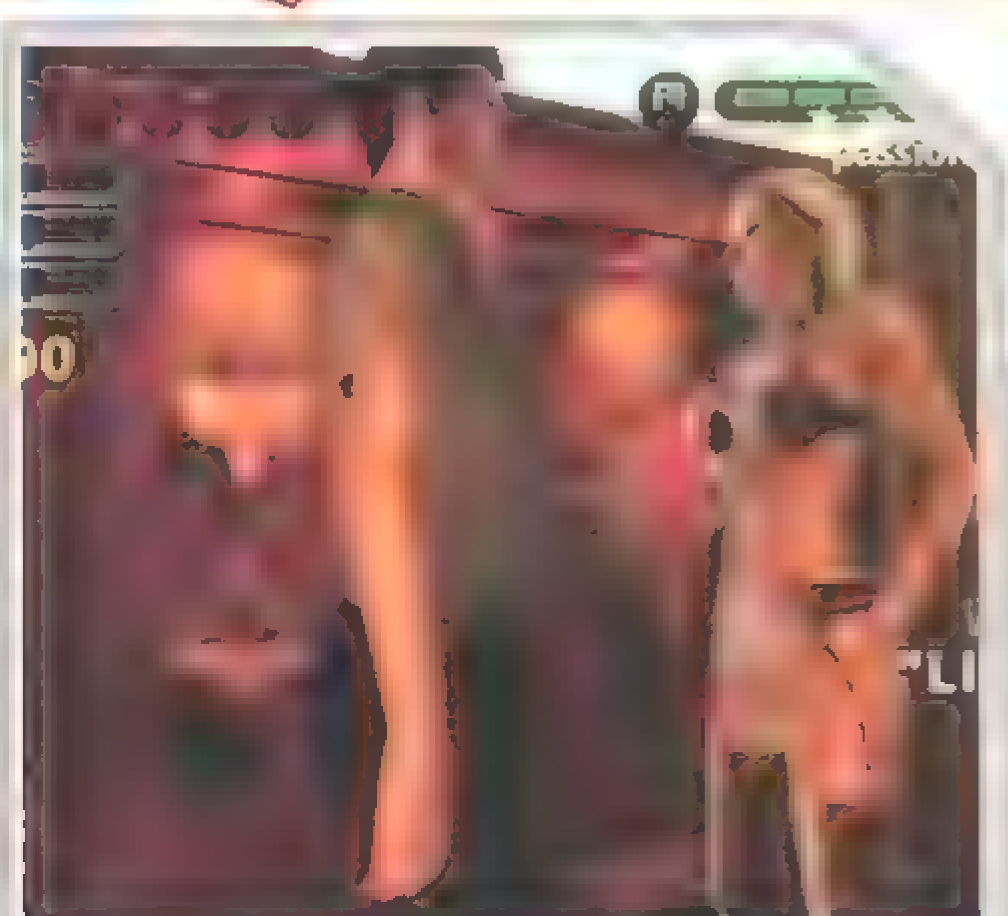
❷玩家們在比賽當中要小心看板所帶來的效應喔！如果不小心碰到，有可能會阻擋到你的路線，或是讓車子傾斜、翻覆。

❸玩家們在比賽前可先依據賽道的種類，及本身車子的情況，適當地作調整。如：改變避震器的軟、硬度；提高、降低齒輪比；煞車的強度；等部份



評遊戲 REVIEW

撰稿作家：小小舊絨毛狗	製作公司：Monte Cristo	代理公司：英寶格	遊戲類型：模擬
建議售價：NT$ 990	基本配備：P-III 1GHz以上、RAM-128MB、900MB以上的硬碟空間 32MB nVidia GeForce3 or ATI Radeon 8500 支援 DirectX8/OpenGL/Direct3D 之相容顯示卡(顯示卡需支援 DirectX 9.0c)、相容於DirectX之音效卡		



罪惡城市：男歡女愛

老實說當毛狗一開始聽到製作許多知名戰爭遊戲的Monte Cristo，這次要挑戰的可說是《模擬市民》成人版的時候，還一度以為是格鬥類型的脫衣戰爭遊戲哩！不過後來當遊戲拿到手裡實地遊玩的時候，才發現到遊戲內容除了算是正統的模擬經營類型遊戲之外；遊戲當中角色生活與現實生活相似到不行，當然在電腦裡面釣馬子或是幹壞事膽子特別大！什麼都敢還；只要小心不要被遊戲中的漂亮小姐或是現實生活中的女朋友當場甩個耳光，那麼一切都好談啦。

這就是新的人生啦！

玩家們在遊戲當中，幾乎吃喝拉撒睡甚至是找工作以及與周遭朋友間的互動，或者是認識陌生人都是很自由的，基本上除非捲入黑幫爭鬥，不然主角是不用怕被人綁架撕票，生命上是比現實生活安全多了。遊戲除了要玩家們模擬主角的生活之外，還要佈置經營一個讓主角能夠生活舒適的家。而這個家在主角帶著新女朋友回家時，也佔了很重要的催情因素之一，不論是利用大把大把的鮮花攻勢或者是音樂PUB、舞池以及小酒吧、溫泉游泳池等等，除了可以消除女方的壓力以及在短時間內增進兩人的親密度之外，也能變成調情的好場所喔。這是一款貼近玩家們生活階層情感的模擬遊戲，它強調人類內心最邪惡的一面；錢財、社會地位，及漂亮女伴，將是玩家們終生追求的三大目標！而這一切的一切都能在遊戲當中獲得充分的釋放。



給我閉嘴！火大主角賞了對方NPC一巴掌的咖啡廳家暴圖(王X瑩家暴案現場模擬圖？)。



男女朋友間的親密調情畫面。

喔！女王！妳鞭打我吧！我是你的小奴隸～

五光十射的遊戲風格

在遊戲當中，全程使用3D貼圖來架構整個遊戲內容，除了某些時候(與女角色調情？)或者是紓解壓力時出現的小遊戲是以2D狀態呈現之外，大抵來說，整個遊戲帶給玩家的感覺是非常的真實，略帶一些美式風格的遊戲方式，加上令人感動的3D貼圖，這些都是值得讚許的。而在背景音樂方面，除了有時會有類似唱盤跳針的情況之外，其他的都還算正常。而紙醉金迷大概是最適合形容這套遊戲的成語了吧！玩家們除了要在這罪惡之都生存之外，還要在多處場所探索並發展專屬於玩家們的人際關係，進而引發出意料之外的互動情節。舉例來說，在一些夜總會PUB或者是商店公司裡面，玩家們都可能勾搭上有夫之婦，或者是與人結怨甚至捲入幫派勢力鬥爭的情況等等，遊戲的自由度之高就是這麼的讓人沉醉於其中。

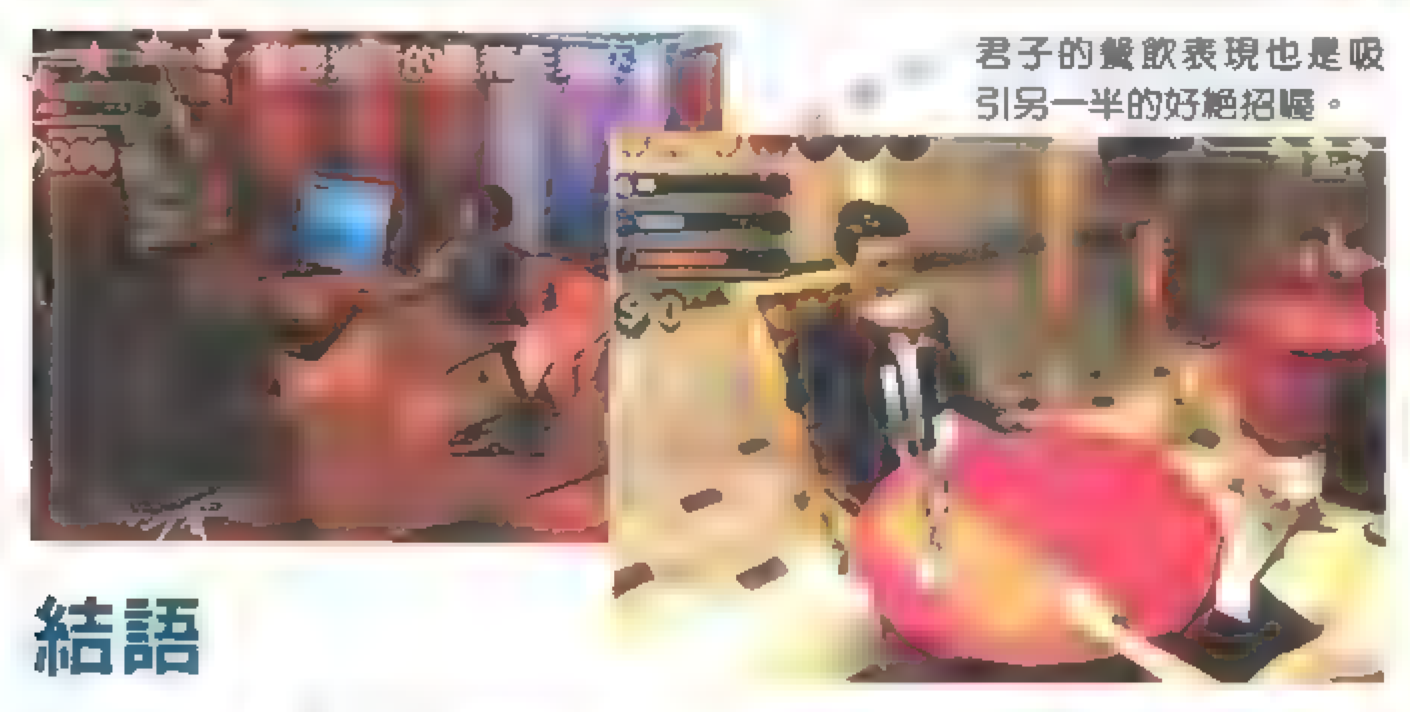
畫面	9	操控	8
音效	7	內容	8

平均指數 8

適合喜愛策略經營模擬類型的頭腦派玩家群以及想體驗現實生活中不能體驗的虛擬世界玩家們

七大原罪的遊戲內容

在整個遊戲當中是以七項原罪：傲慢（Pride）、嫉妒(Envy)、暴怒(Wrath)、懶惰(Sloth)、貪婪(Greed)、暴食(Gluttony)以及淫慾(Lust)貫穿整個遊戲故事的主體，當然會針對不同的原罪而有不同的任務要去完成的劇本出現，而其中最重要的莫過於主角的三大弱點(也是七大原罪中的三項)，就是畫面左上方的三條光棒，分別是情慾值、憤怒值、壓力值，當這光棒全滿發泡泡的時候，遊戲主角就可能侵犯眼前的異性(同性！基本上這款遊戲當中的主角是設定為雙性戀的...)，或者是揮拳打人滋生事端等等，一般解決方法就是讓遊戲主角趕緊離開現場去降壓、降光棒數值，降壓方式有類似讓主角DIY去聞女用內衣，或是尋找女友進行愛撫、睡覺以及進行小遊戲等等，因為這三種光棒一旦滿了是會闖下大麻煩的。而在人際關係方面，是允許主角透過互動與遊戲當中所有的NPC人物建立互信的關係，進而發展更進一步的特殊情感，但要注意避免成為對方討厭的對象，那可會讓玩家們變成老人獸的傢伙且玩家不能有太多的邪惡意圖，假如邪惡想法太高，那就要進行一些具道德感的行為以降低邪惡感！遊戲當中受道德規範的7大原罪，玩家們也可以放縱他們並享受短暫的快樂，但不久也必須為此付出一些的代價。另外遊戲的操作方式方面，屬於超級容易上手類型，玩家們在遊戲當中只要點擊滑鼠左鍵便可完成所有想做的事，而鏡頭會主動將焦點放在主角的身上，讓玩家們可以對全景一目了然，當然也能夠利用滑鼠右鍵自由旋轉鏡頭與放大縮小的操控，此外當主角與NPC一同在酒吧小飲幾杯、共進晚餐或是約會的話，那麼遊戲將會以幾近的角度呈現最浪漫的相處情境！有時候玩家們也可以使用第一人稱視角觀看自己的女伴，如果玩家們在用餐時故意滑落湯匙的話，當玩家們撿拾時就會有桌下春光可看唷！有點類似金瓶梅當中西門慶以拾撿掉落筷子為名，去偷摸潘金蓮的橋段。當然這麼養眼的鏡頭可是得在玩家們的女伴是穿著短裙時才有意義啦！



君子的餐飲表現也是吸引另一半的好絕招喔。

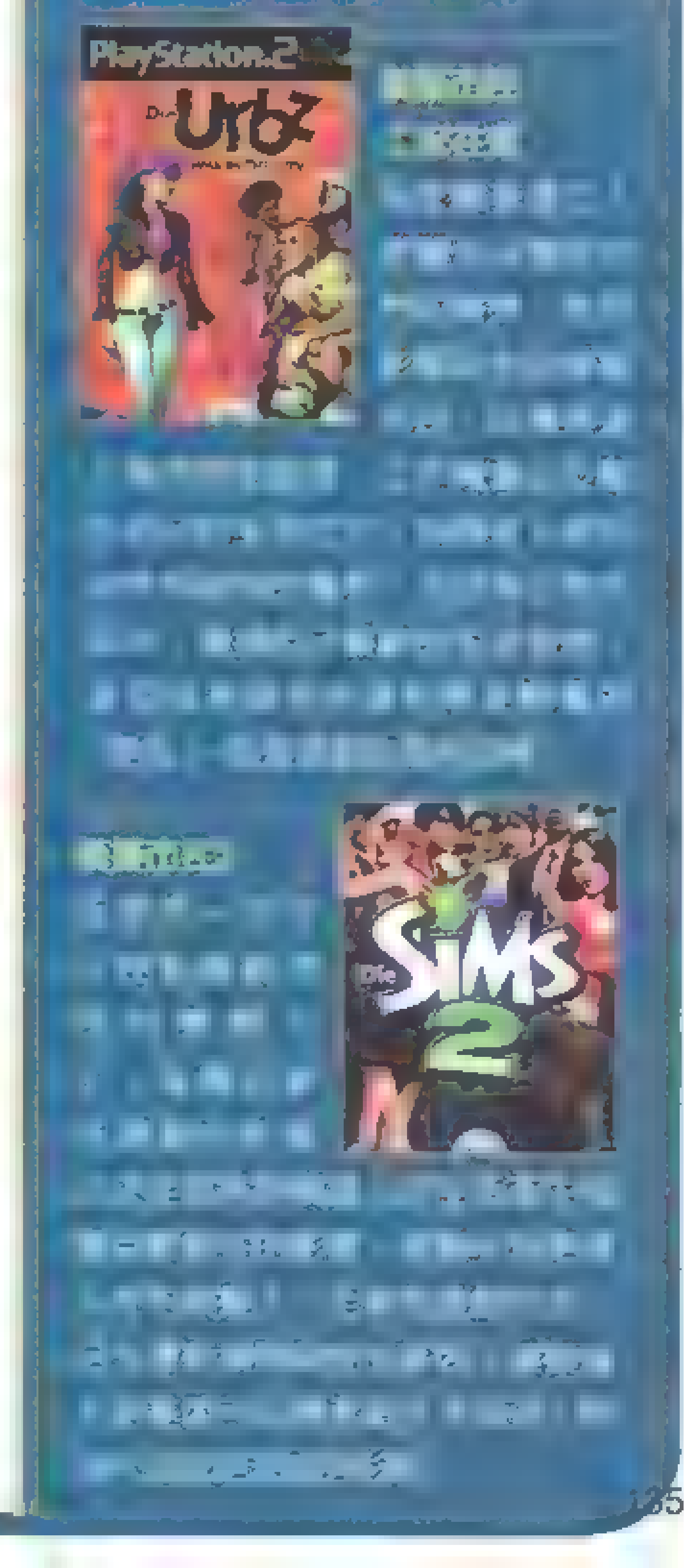
結語

整體來說，除了類似《模擬市民》的主體遊戲內容之外，充分讓玩家們發揮邪惡念頭的遊戲內容，以及自由度頗高的人際關係、生活方式等等，再加上高達25款的小遊戲串場(很可惜的是，小遊戲是不能夠快速跳過)以及高達200多種的房間佈置物品等等，在在都增加了遊戲的可玩性以及耐玩性，再加上已經國際中文化的遊戲內容對話等等，都讓更多的玩家能夠充分享受到遊戲的樂趣。

上手指南

1. 在與NPC對話前可以利用F1來觀看該NPC的大約資料，再利用此資料進行對話，如果對話中出能黃金色句子，請一定點選該回應，因為這樣可以大幅提升對方的好感度喔。
2. 遊戲中除了正當的工作金錢來源之外，主角也能進行所謂的黑市交易，基本上只要小心不要被抓包都能夠讓玩家們的荷包每天滿滿的。
3. 遊戲的儲存讀取選單是利用ESC鍵呼叫出來的，所以玩家們可別玩到找了半天就是看不到儲存以及讀取選項囉。

相似遊戲推薦



■責任編輯　二小姐
■責任美編　比利

評

標題作家　Alerzart	製作公司　Falcom	代理公司　Falcom
遊戲類型：動作角色扮演	建議售價：¥8 988	基本配備：PIII 800Mhz以上，記憶體

128MB(Windows2000/XP，記憶體256MB)以上，支援DirectX8.1之32MB以上顯示卡，1.3GB以上之硬碟空間

REVIEW





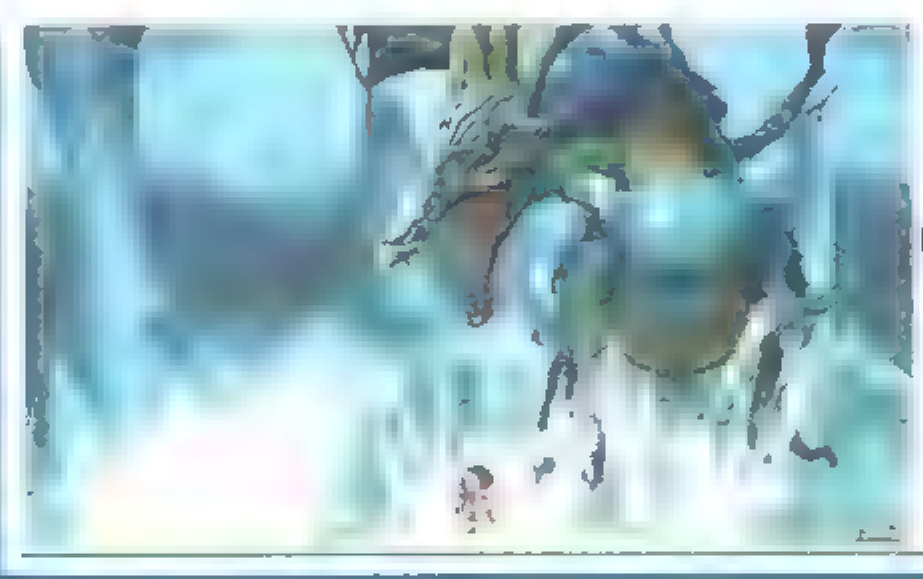
<中譯　伊蘇　菲爾迦納的誓言>

在伊蘇的歷史中，三代《Wanderers From Ys》的定位是相當奇妙的。以時間點來看，フェルガナ的冒險剛好是亞特魯結束「伊蘇國冒險」後的第二年；操作設定方面，同時是Falcom改變《Ys Ⅰ&Ⅱ》獨特的「碰撞介面」，而全面改為橫向捲軸模式的ARPG。然而，面對這樣的改變，市場上的反應相當兩極化，於是，伊蘇的後續作品再度改回傳統的俯視介面，三代成為目前系列中唯一的橫向捲軸作品。然而，在《永遠的伊蘇》獲得廣大迴響後，隨著時光過去，今年2月左右，Falcom本社的網頁出現「フェルガナの誓い」的宣傳訊息。這個訊息就像是在宣告一般：冒險的舞台再度回到了フェルガナ。

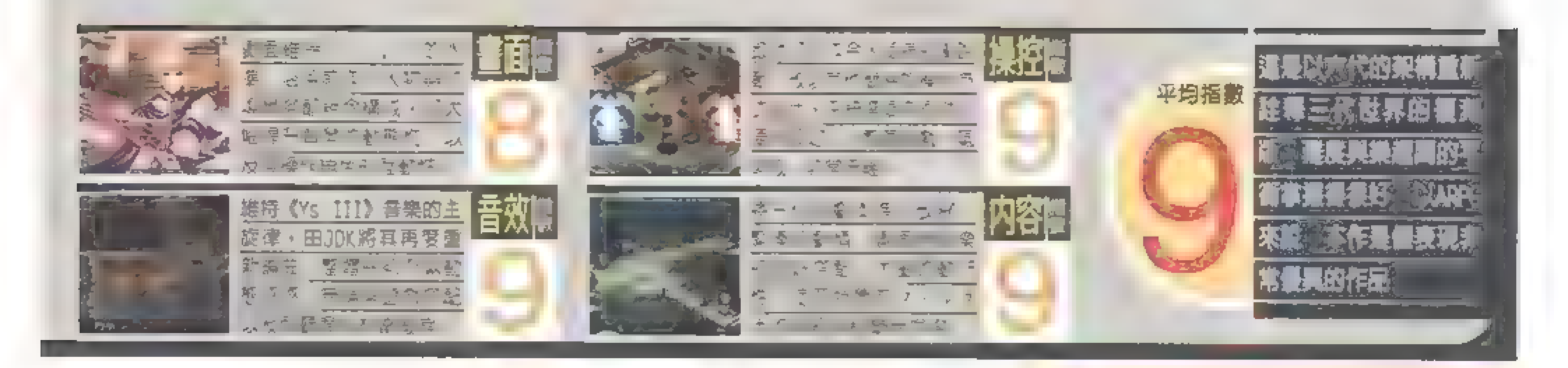
フェルガナ的勇者

本作的劇情是以三代《Wanderers From Ys》為基礎的，基本的世界、人物設定以及劇情主線與之前的版本大致相同，然而，在故事的編排上兩者則有所差異。除了新增新的人物與橋段外，遊戲介面的設定也改為俯瞰視角。《イース －フェルガナの誓い》(以下簡稱《誓い》)的故事，是從開場帥氣地替女主角エレナ解圍開始，展開一連串在フェルガナ的冒險。與三代的設定相同，フェルガナ地方的冒險舞台總計六個，包含充滿棧道的採石場、兼具火山地型的遺跡、天然的雪山場景、以及壯闊的城堡等。遊戲雖然僅設計六個冒險舞台，但舞台之中又分割出不同的區域環境，因此實際可以進行探索的場景，其實為數不少。當然，這次的主人翁依舊是永遠的冒險家——紅毛劍士アドル(亞特魯)。在RPG的漫長歷史中，很少有像亞特魯這般的萬年主角，以艾斯塔爾亞為起點，直到63歲為止，亞特魯的旅程踏遍了世界各地。在フェルガナ傳出災變的同時，亞特魯與ドギ(多奇)回到了多奇的故鄉レドモント，理所當然地，亞特魯再度被捲入了事件之中。由於場景間的距離長短適中，方便的地圖傳送道具，以及系統設定的良好搭配，因此各個冒險舞台間往來的疲憊感大幅降低。此外，劇情編排亦相當緊湊，各種冒險接踵而來，事件的前因後果均有合理的安排，在冒險的過程中更安排隱藏事件作為插曲，增添不少額外的遊戲樂趣。因此，故事格局雖然不大，但整體而言非常豐富精采，值得讚賞。

イースのアクツョソ性を徹底追擊!

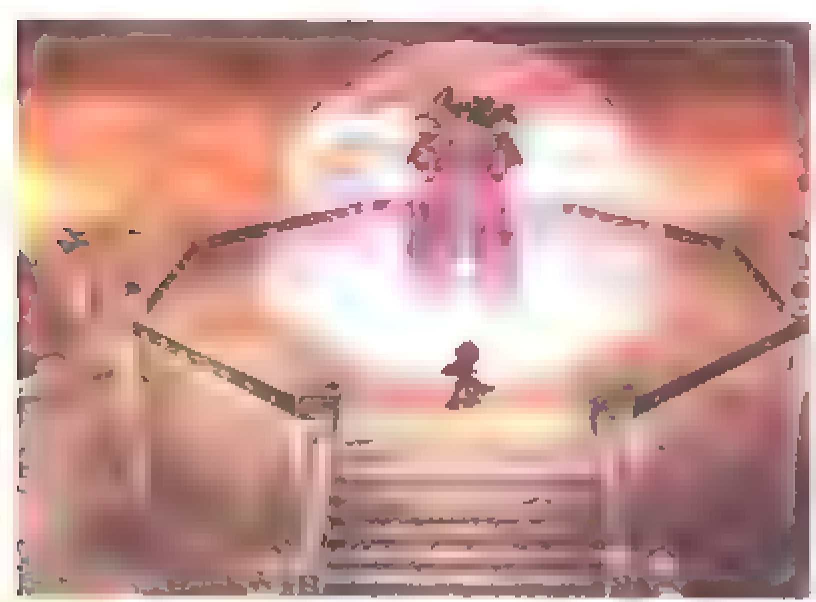


BOSS戰—潛藏於雪山深處的ギルディアス。



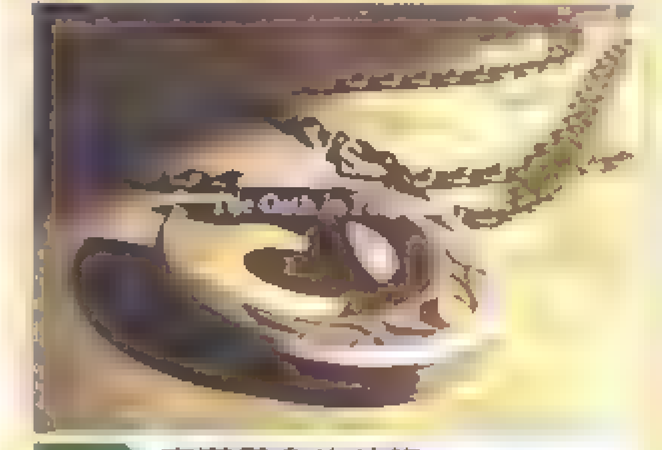
戰鬥設計

回應前文的リングアーツ，《誓い》設計了三種屬性(火、風、地)的腕輪，也就是這次的魔法系統。雖然與前作「艾玟拉司劍」的設定相似，但三種屬性間的使用性依舊維持在一定的平衡點上。基本上，三種腕輪都很實用，只要善用屬性與特性，對於遊戲的進行有絕對的幫助。此外，這次的魔法系統與武器是相互獨立的。連同武器在內，全部共有六套裝備可供替換，同時亦可以經由礦石強化能力。在這次的作品中，亞特魯身上的裝備樣式會隨裝備不同而改變。因此，遊戲中可以看到不同造型的亞特魯，到處穿梭於フェルガナ各地的身影。在戰鬥系統部份，本作取消了「補給道具」的設定，藥草等補給用品是隨撿隨用，無法保存。此外，《誓い》設計了三種暫時提升亞特魯能力(攻擊、防禦、MP回復)的「秘藥」配合這些設定，道具掉落的機率提高許多，甚至高到幾乎是道具掉滿地的情況。然而，遊戲的挑戰性並未因而下降，Falcom在這點平衡度的掌控相當巧妙。從各舞台間的冒險過程到熱血的BOSS對戰，這次完全地顛覆了前作「難度不足」的評語(笑)。實際上，即使以Normal等級進行遊戲，小兵們的各種攻防能力依舊令人瞠目結舌，追蹤光彈、突進爆破等巧妙的攻擊更是讓人驚訝；BOSS方面也不遑多讓，個個都得花時間去抓對方的節奏、攻擊方式，以及對應技巧，方能以克敵制勝。回歸伊蘇最初BOSS戰無法回復HP的設定，更讓技術運用變得非常重要。因此，遊戲雖然設定了許多的能力加強方式，以及可以瞬間加速連擊的「ブースト」模式，但不能完全以血換血的猛衝，必須善用各種技巧攻擊、閃躲，方能順利地突破關卡。概括而言，《誓い》這次的設定相當值得玩味。


絕望的戰鬥。


《誓い》中設計的眾多機關之一。如何掌握時機躲過擺盪的鐵球成為一大考驗。


《誓い》中的全套裝備一覽。


風の腕輪的使用畫面，透過此可輕易到達フェルガナ各地的儲存點


充滿思念的首飾

特典大賞

傳說再現

《誓い》所代表的意義，是歷史的重現。雖然是採用《伊蘇六》的引擎製作，但前作中的設計缺失幾乎都在這次的新作中獲得改善，再加上優秀的改寫劇本、音樂、以及足夠的挑戰性(共計4種難度選擇)，即使以二代的重製版角度來看，這次的遊戲設計依舊非常成功，非常值得推薦。因此，無論您是哪個時代的玩家，都請您試著接觸或重溫當時的感動吧，亞特魯的旅程，可還沒有到達結束的時候呢。

撰稿作家：羽霖	製作公司：キャラメルBOX	代理公司：キャラメルBOX
遊戲類型：Fan Disk	建議售價：￥6800	基本配備：CPU：500MHz以上，推薦800MHz以上、硬碟1.3GB以上、記憶體：128MB以上，推薦256MB以上、顯示卡：800x600 16bit以上、音效：PCM、DirectX：8.0以上





快樂的暑假過了一半了，不知道各位可愛的讀者們有沒有把想做的事趁著暑假有空盡情地做一做呢？寫這篇稿子的時候正是陰涼的颱風夜，可是無風也無雨，窗外的景色反倒很安靜，開開窗也挺涼爽，雜誌出刊的時候，應該是更熱的八月天，如果只能窩在家裡吹冷氣似乎也有點可惜呢…如果有好朋友相約出遊可別把機會錯過囉～

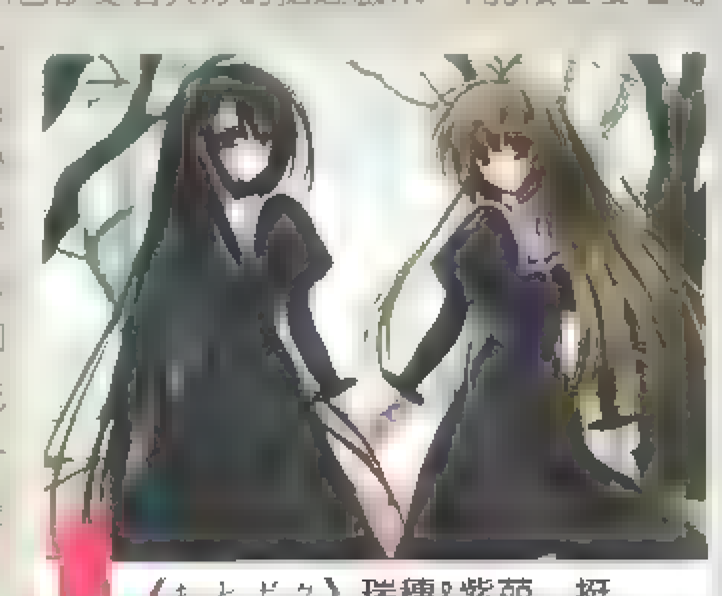
焦糖盒子這家會社嘛…

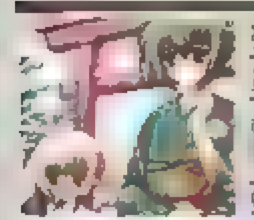
[illegible]》（以下簡稱《おとボク》）[illegible]的人了《[illegible]》（以下簡稱《シャマナ》）[illegible]的vocal[illegible]這作品的…）而更早的作品則[illegible]《おとボク》[illegible]的人物[illegible]風潮，[illegible]好，而[illegible]Hobibox集團，[illegible]キャラメルBox[illegible]社Nitro+[illegible]，但是《おとボク》[illegible]キャラメルBOX[illegible]一線會社的氣勢[illegible]而本作就是一個相當[illegible]的Fandisk，拿[illegible]的劇本[illegible]！


《月踊亭》希望成為主角的妹妹的菜由與真正的妹妹いのり。

おとボク跟シャマナ的外傳

[illegible]話，之前瑞穗的配音員神村ひな小姐車禍住院一段時間了，希望早日康復啊）光是這點就讓很多瑞穗迷為之興奮不已了。而這幾段劇情除了原本就相當有個性的眾位角色以外，一些原本的配角也都莫名其妙的搶起戲來，而5段主要描寫的角色都不太一樣，搞笑、溫馨、心動的感覺也各自都表現得相當出色；只是這兩個外傳，如果沒什麼耐性花3、4個小時看一段故事確實是會嫌冗長了點啦！


《おとボク》瑞穗&紫苑　挺標準的圖。

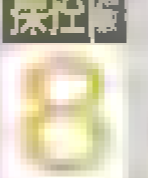






畫面 8

操控 8







原作音樂就做得相當出色，音樂音效的表現也很突出。對おとボク愛好者而言，最令人振奮的無非……

音效 8



……又有原畫跟卡片遊戲一整……

內容 9

平均指數 8

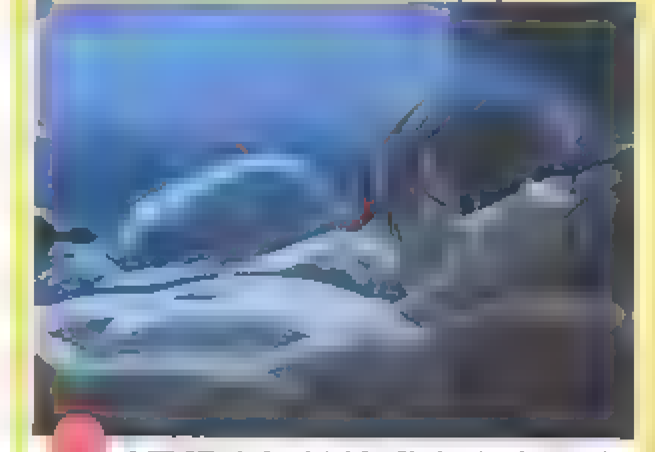
本作給……新的效果……的……上原創的月踊亭……豐富的內容絕對符合這個價位

原創AVG月踊亭

這一套的說明是與焦糖盒子會社的處女作《BLUE》在同一個舞台，但是其實也可說一點關係都沒有，因為本作的獨立性相當的強，只是地點還在同樣的一個美麗的海邊小村而已。劇情呢，一位因為妹妹過世而顯得如同行屍走肉的男主角，被月踊亭的老闆娘帶了回去，從此開始了新的生活。基本上，焦糖盒子的製品幾乎文字量跟遊戲時間都很長，即使是本作，這樣一個依附在Fandisk中的小品，選項不多，劇情也沒有什麼多大的起伏，可是即使放著自動給它跑也是要花上4.5小時的(汗…這篇怎麼這麼多這樣的計時標準啊…)，不過整個遊戲的味道都淡淡的，各個角色雖然各自的個性都很鮮明，不過都沒有什麼特別誇張的事件，期待看到像《Pia Carrot》系列或甚至像《Milkyway》系列那種熱鬧的餐廳打工生活的話大概會小小失望吧，不過這可是更有另一種沉穩的氣氛，也有淡淡的溫馨，看個故事並不是每個故事都要撩爛爆笑到誇張的程度吧…(雖然本作還有個幽靈在那飛啊飛的也挺誇張的…)，不過還是一樣，這部作品以小品而言實在是偏長，如果沒有那種閒情好好的品味，或許看起來也是挺累的…。



《きゃらばと》人物對戰前的eye catch做得也挺有感覺的呢



《月踊亭》成熟的老闆娘



《月踊亭》被撿回去當小貓的男主角，跟撿回去的寵物一起睡還不為過吧

另外的兩個小遊戲にて

除了這些AVG的部分以外，本作還有兩個有趣的小遊戲，一是紙牌遊戲《きゃらばと》，這個紙牌遊戲其實規則還挺單純的，稍微玩幾次大概就知道該怎麼玩了，而每次遊戲結束不論輸贏都會給個幾張牌，然後要用抽來的新牌請記得去重新編輯deck喔。總共有五個對手，獲勝就會增加幾張桌布，玩起來相當的輕鬆。但是另一個小遊戲，可就十分不容易了。黑白棋《華麗なるReversi》，這個黑白棋的難度之高，筆者只勝過一次，後來想上網找點其他人的經驗，發現看的到的網頁也跟筆者一樣，只勝得了某個角色…認為黑白棋很容易的人，請務必要來嘗試！其實五個可對戰角色的AI設計也各有不同，可是都很厲害！不過即使勝了也沒什麼獎勵啦…單純就是玩好玩的而已



《月踊亭》死去的妹妹變成天使出現了

特典大賞

結語

靠著《おとボク》累積下的人氣，其實焦糖盒子這家會社也實在算是相當聰明，在不到半年的時間立刻推出這樣的Fandisk來拉抬人氣，同時也用這樣的「置入性行銷」來稍稍哄抬之前的舊作，以商業手法而言實在是相當的高明。反觀筆者更喜愛的另一家姊妹社Nitro+，可就從來沒搞過這種把戲…。

撰稿作家：邪騎士　©製作公司：Alicesoft　©代理公司：Alicesoft

遊戲類型：劍與魔法戀愛育成(18禁/男性向)　建議售價：¥8,500　基本配備：CPU PII-500、記憶體256MB、硬碟：2.8GM、顯示卡：800X600、音效卡：DirectSound對應



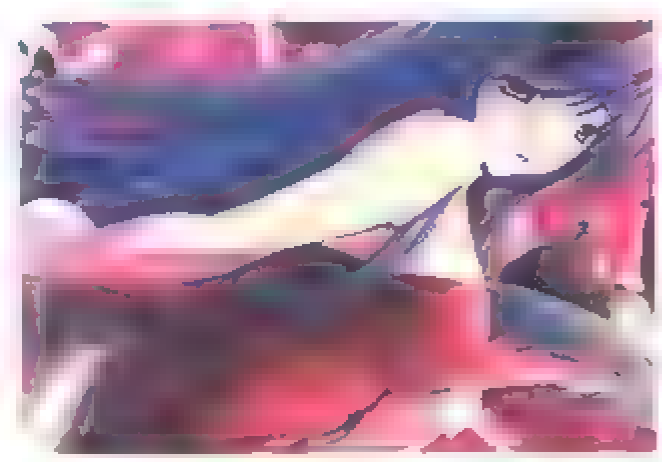


邪騎士當特約已經超過了五個年頭，然而這段時間內所玩過的遊戲大概不下千套了吧！不過說真的在玩過這麼多的遊戲之中，最喜歡的類型還是有劍、有魔法的幻想式RSLG，雖說這類的遊戲已經可以說是出到陳腔濫調了，可是只要玩家肯下苦心去研究，仍可以在不斷新出的劇情中找尋那一份樂趣。（謎之音，就是有像邪騎士這麼閒的人，這類的遊戲才會一直出下去吧...）

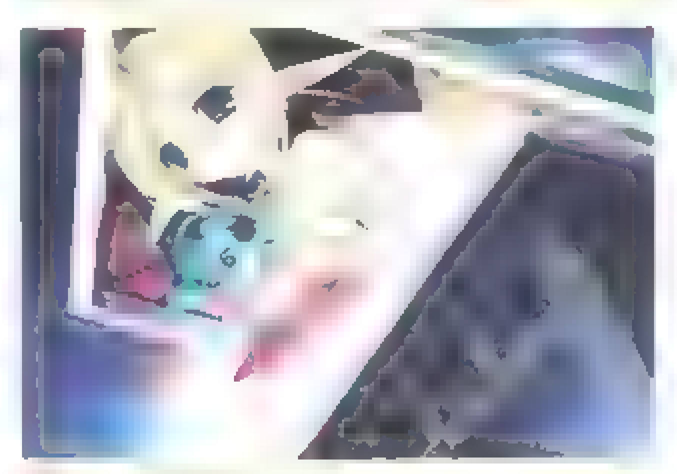
別所學校我也能過得很好



主角-薙原ユウキ因為一些事情的關係，不得不在離畢業只剩下一年的時間時，離開自己所讀的學校"私立ファルネーゼAS"轉學進入位於クスタル王國的"光綾學園"就讀，雖說離開了自己所熟悉的學校、同學，及各種事物，不過自己所立下的目標還是不會改變的，主角打算從這個學校安然的畢業，然後成為一個一流的冒險者到不同的大陸旅行，同時也一邊找尋自己下落不明的父親；不過很意外的，準備進入光綾學園的第一天，竟因為幫人追小偷（？）而損失了自己心愛的腳踏車（雖然也因此看到了一位美女-ノナ的裙下風光），而進入學校就讀不久之後更是遇到了各式各樣不同的美女，有和主角曾經待過相同學校的學姐美女-西香、和主角小時後就認識的亞人少女-フィル，以及當主角受騙時在迷宮迷路解救他的恩人-ルーシー等等，讓主角最後一年的學園生活可能會過的多采多姿，但是在這短短的一年之間，卻接二連三發生了很多出人意料之外的事，然而主角是否能真的如他所願平安的度過這最後一年的學園生活，並成為了一個偉大的冒險家，還是中途會出現超出他意料之外的變掛呢？



真是叫人臉紅心跳的打工呢！

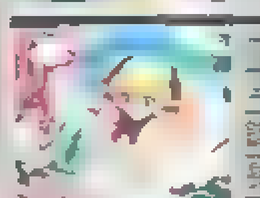


寶…寶箱怪人？！

本作算是《ぱすてるチャイムContinue》系列的第二套作品，至於前作《ぱすてるチャイム ～戀のスキルアップ～》如果是Alice Soft的中實玩家應該會有所耳聞，因為這套遊戲的初版是出在1998年底，而在2002年中的時後有再版過；遊戲的時間設定於前作《ぱすてるチャイム ～戀のスキルアップ～》結束之後的10年，至於前作的女主角也讓她們出來串串場，有的當上了S級的冒險者、有的則是當上了老師，雖說這樣的安排並不算太差，不過要是她們能有更意外的安排也許會讓本作的設定更加的出色！撇開了前一代的設定，玩家在遊戲一開始時不難體會到編劇的用心，如設下了一個謎，主角為何會轉學呢？而在遊戲中也有不少的謎等待玩家去解，雖說這些謎的答案都不難猜出，不過這些安排卻也增加了遊戲整體的趣味，除此之外既然遊戲的背景是安排在學園中，那麼學校裡的重要活動「期中考」、「期末考」，及各種「學校活動」之類的當然也是少不了的啦！而遊戲裡玩家所追求的有四位女主角路線，每一位女主角可說是都有其特色存在，只要玩家努力追求的話一定可以說是包君滿意，至於遊戲裡眾多的配角，雖說不能攻略，但是他們卻也是編劇所留下的大重之一，讓他們來補足遊戲中有點空乏的地方，只要玩家好好的安排攻略路線，可以說是每星期都有新劇情可以觀看喔！不過最可惜的一點，本作的整體的劇情又著在與魔王間的戰鬥，要是編劇能在這邊設定改一改的話，應該會有更有趣的發展吧！



畫面指數 9

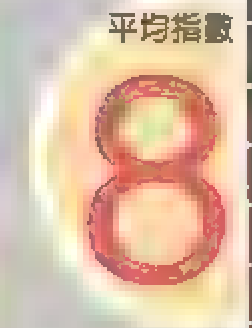


操控指數 7

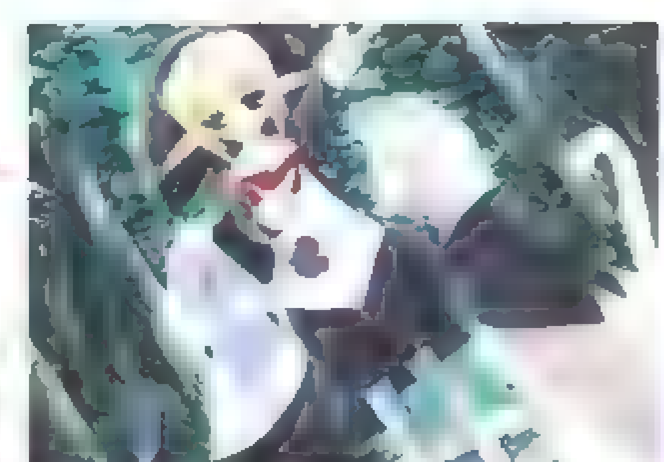
音效指數 7

內容指數 8

平均指數



喜歡SLG的玩家，[illegible]
[illegible]得把本作拿來
在炎炎夏日中消[illegible]
時間



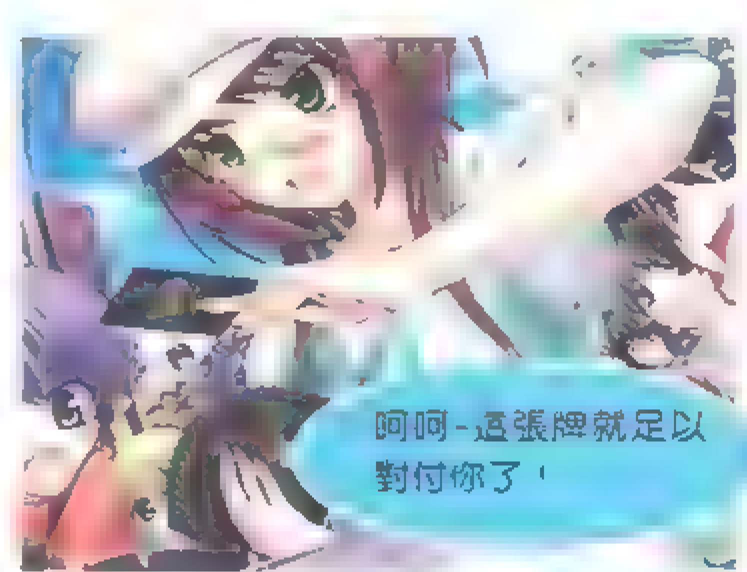
劍與魔法自由選擇

遊戲一開始玩家便必須在內部設定的四種職業找一種喜歡的類型開始上相關的課程(全分成七段，玩家可以任意選修)，以及學習有關的技巧，看玩家是想成為一個站在隊伍最前頭保護夥伴的劍士，亦或是擁有超強火力的魔法師，全由玩家自己安排。直到星期六課程結束之後，玩家可以找認識的同學、夥伴一起挑戰迷宮，不過要如何安排自己的課程及自己的隊伍，好讓自己能在畢業之前短短的一年內把實力提升到最高、最強，並在一連串的冒險之中提升所喜歡的人的好感度，全看玩家的遊戲手腕。雖說遊戲的格局並不會算是太大，但在遊戲裡的很多地方，都有很巧妙的設計能讓玩家一而再再而三的去挑戰，所以說本作算是擁有相當不錯的遊戲性。



聲光與遊戲畫面

ALICE SOFT的遊戲向來有個特色，那就幾乎是不會告知玩家原畫師及編劇，不過從畫面來看本作的原畫師應該是跟畫《超昂天使》的原畫師應該為同一人，所以說有很多喜歡他的玩家從本作還沒上市時便一直引頸期待著！本作的原畫師功力相當的高，不僅畫風好，人物的肢體動作等畫技程度和創意也都是相當的高，所以說喜歡唯美畫風的玩家千萬別錯過了！至於本作的音效部份真的有點令人失望，BGM的數量有點不足，也沒有全程語音要是能在這些部份多下點苦心，本作相信會有更突出的表現。而本作的OP表現真的是相當的優，可說是有動畫以上的程度，如果沒錢去買遊戲，不妨去官網下載OP來看看吧！





結語

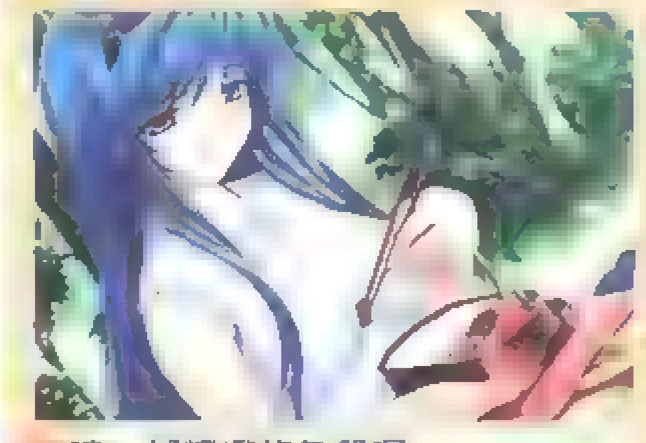
雖然本作算不上是ALICE SOFT的年度大作系列，不過也算是很不錯的遊戲，只要玩家喜歡RS[illegible]找寶箱，就算過關了也盡量不要讀取進度，然後裝備部份玩家都可以在商店買到，只要一直衝便有機會發現新的強力裝備喔！



和女主角的第一次邂逅



哇~大美人耶！



哇～好精緻的午餐喔！



特典大賞



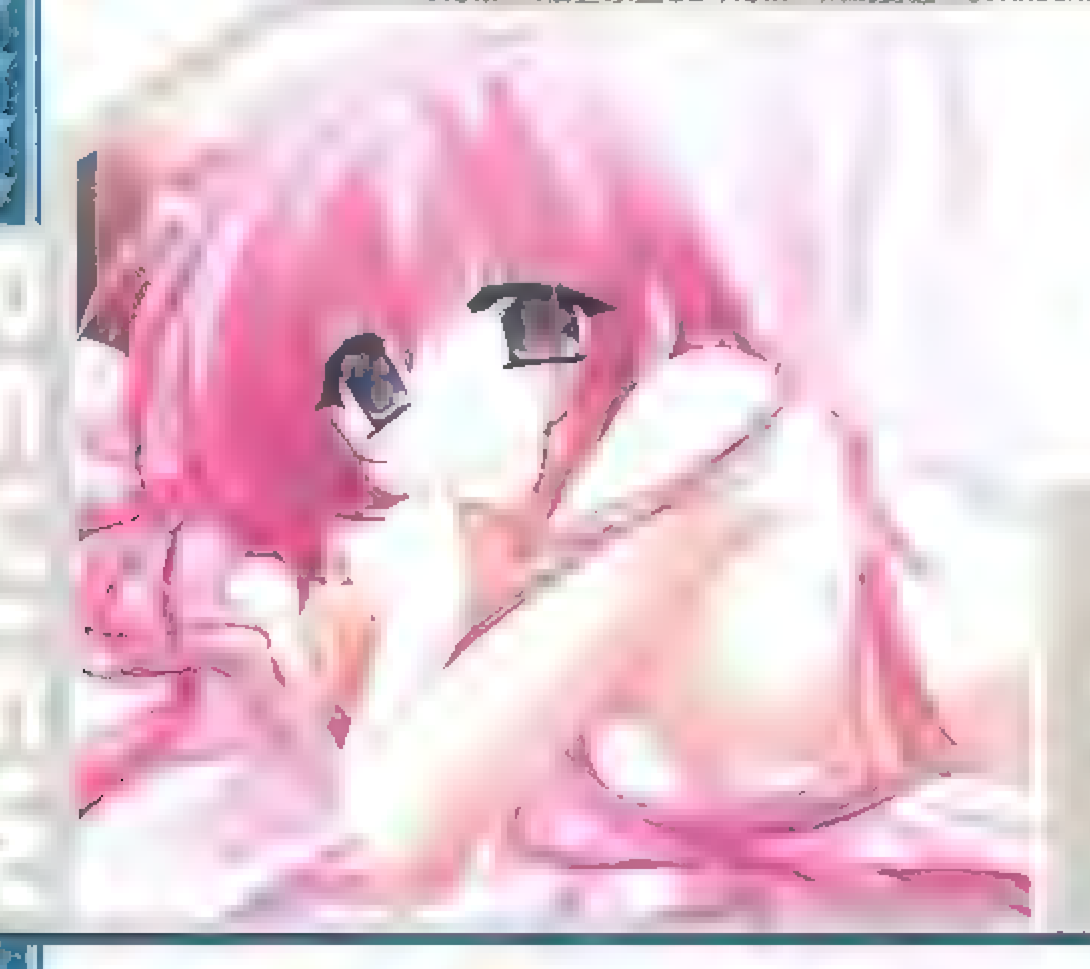
如果玩家買的是初回限定版的話，還會加贈[illegible]的手提袋[illegible]以及ALICE SOFT[illegible]



撰稿玩家	勇者AAA	製作公司	TOP	代理公司	TOP	遊戲類型	飆車競速AVG (18禁・男性向)
建議售價	¥9 240	基本配備	CPU P3-500MHz以上 記憶體 256MB以上 硬碟空間 2GB空間以上 顯示卡				

DirectX9 0C以上支援，64MB RAM，800 X 600，Hightcolor以上 音效卡 DirectSound對應，PCM支援 光碟機 2倍速以上DVD-ROM，4倍速以上CD-ROM，系統對應：JWin98/ME/2000/XP

REVIEW

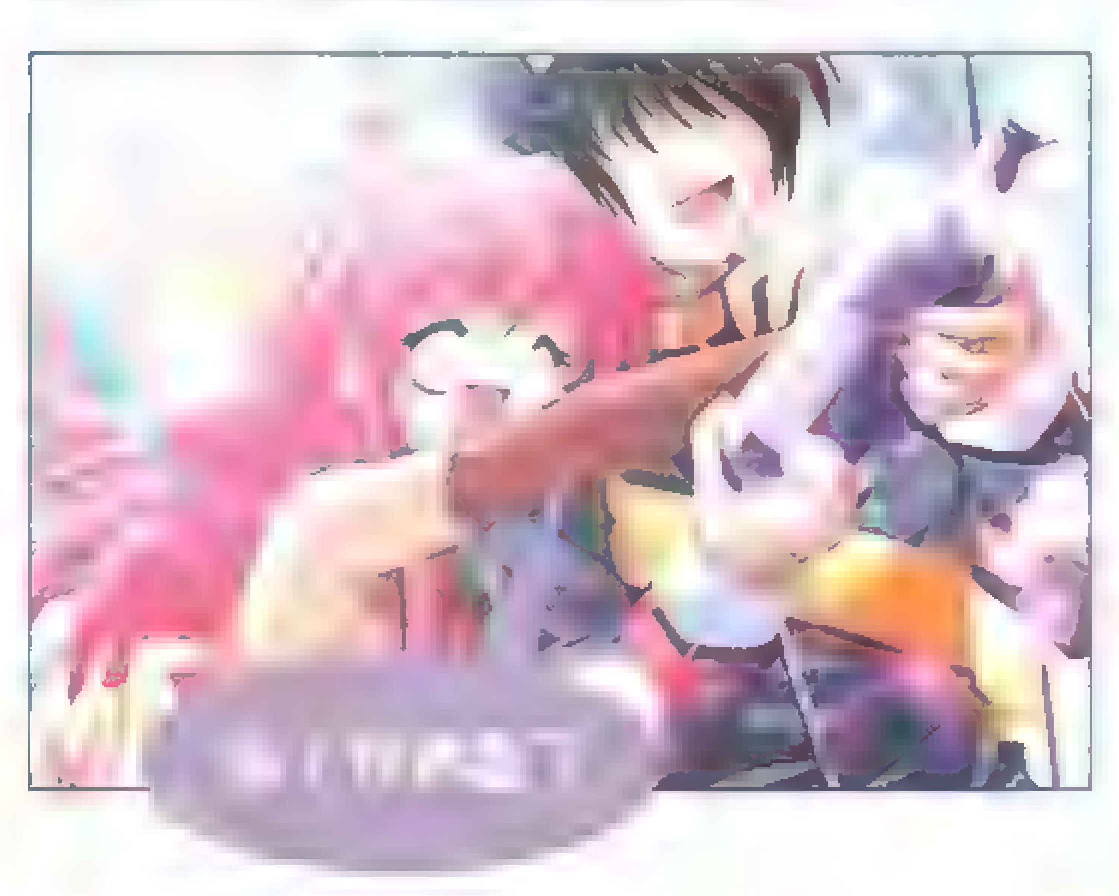




對勇者而言，追求速度感的階段分成好幾個部分，從溜冰、腳踏車、機車到汽車，除了溜冰很久沒玩外，其他都還尚在服役中，每一種都讓勇者有不同的感覺，像溜冰和腳踏車都是利用體力驅動，當使盡力氣追過某些東西的感覺實在很暢快，而機車帶來風從耳邊呼嘯而過的刺激，汽車則是充分享受舒適悠閒的駕駛樂趣，這些都可說是勇者緊張生活中重要調劑品，也是最大的樂趣之一。

是送蕎麥麵的不是那個豆腐

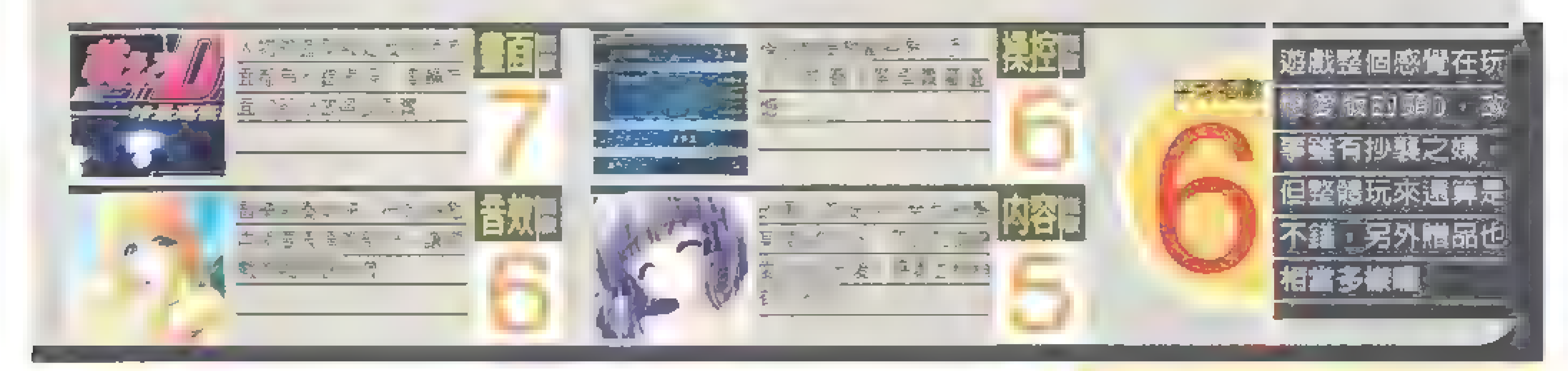
不知什麼原因與家人鬧翻，毅然決定離家出走的主角大地翔，在無處可去的窘境下來到了姬田峠，在拜託當地的蕎麥麵屋「八一」的老闆收留後，成了店中打雜兼外送的伙計，從此終日被那大嗓門的老闆呼來喚去，而這一待就是數年。有一天，主角依舊騎著他那破破的機車送著客人所點的蕎麥麵，突然一輛在路上做[illegible]，此時一輛未知駕駛的計程車出現，因為不熟路況的未知正在挑戰新道路，因此發生意外主角險些撞上，讓主角嚇得摔車倒地，但就在這時主角的腦中突然有了奇怪的變化，變得對周遭細微改變有了敏銳的專注力（零的領域GET！？），此時未知向主角提出請求希望能由熟悉姬田峠的主角帶路，以便能早日熟悉難度頗高的姬田峠，這時剛獲得新能力而不自知的主角，在美色的誘惑下坐上了未知的車，最後就在新能力的幫助下完成了最短攻略姬田峠的紀錄，不久之後，得知這項傳說的多名飆車好手紛紛來到姬田峠，向兩人提出挑戰，主角和未知有辦法戰勝他們嗎？





氣氛不錯的兩人

頭文字萌



萌えろ

比起《頭D》的動畫走真人人物的設定，本遊戲的人物[illegible]說是架構在「萌えろ」這個字眼上，造型設定「[illegible]」，[illegible]上畫面的[illegible]的人物？看不見看不見[illegible]，的確是會讓人[illegible]，[illegible]表情，使得整體給人的感覺還蠻[illegible]的，[illegible]對戰時[illegible]的氣氛，不會像《頭D》給人一股[illegible]的感覺，算是[illegible]，遊戲[illegible]由真實車體[illegible]而成，[illegible]處理，[illegible]錯，[illegible]


買花嗎？


傳說中的秋名湖？！

電子音樂

如同《頭D》的動畫一樣，本遊戲[illegible]動感[illegible]音樂[illegible]，讓整個[illegible]靜態的比賽，一路玩下來還算讓人[illegible]，[illegible]自視[illegible]也能感受到帶給人的緊張感，氣氛算是營造的相當不錯，不過[illegible]，都是[illegible]的超動感舞曲，讓用耳機聽的玩者[illegible]，像是[illegible]聽不慣這類舞曲的人，建議還是聲音轉小一點比較不會頭痛XD

結語

比起直接玩競賽類的賽車遊戲，本遊戲算是比較[illegible]，[illegible]帶入下坡競速的世界，利用助手席的視點來縱觀整個局勢，藉由[illegible]駕駛下達[illegible]指令，讓玩家也能體會下坡競速的魅力，應該是遊戲公司[illegible]


你沒受傷吧！


你在看哪裡阿～～





評

遊戲作家 [illegible]　製作公司 あまなつとう　◎代理公司：Wii
遊戲類型 王宮戀愛ADV+諸國漫遊SLG(BL/18禁) ◎建議售價：￥6825 ◎基本配備：CPU：PentiumIII-500MHz RAM：128MB 硬碟空間 1.2GB CD-ROM 8倍速以上 顯示卡：DirectX8.1支援、解析度800×600、Highcolor以上 音效卡：支援Direct Sound





主角Kurt是小國家Adelheid的皇太子，雖然身為王位繼承人，但卻在母后、奶媽、與十二位姊姊的嬌縱寵溺下，變成了一個愚笨又任性的死小孩。有天他的父王終於看不下去了，開始擔心祖先們的積業會敗在Kurt手上，於是命令他即刻前往鄰國訪問，去向異國的王子們學習請益，並且拓展外交締結盟國。他能順利完成搭橋的重任嗎？帶著倒楣的隨從Stellan和寵物Candy，Kurt展開了他的和平之旅。

失敗的OP與廣告誇大的系統

[illegible]
趣。編導上水準令人失望，有許多鏡頭直接使用人物立圖帶過。當然由日本身造成一[illegible]
戲的慾望。各人物的全身立圖約有三種不同的動作，搭配表情變化，將演出效果處理的非常生動。透過畫面上立圖的移動，搭配著玩家的想像力，可以看出人物間的行動、距離、狀態。以一般AVG的系統來說，這樣已經很難得了。可惜我實在不懂：

[illegible]一明明是ADV偏偏要說是SLG，甚至大吹法螺號稱自己是RPG！對於這股歪風，我認為是一種廠商的宣傳策略：刻意將系統經吹牛「升級」，讓大眾誤以為遊戲性因此提[illegible]
取。不過在目前無法可管的情況下，也只好仰賴消費族群的監督和抵制。


●即將結婚的甜蜜小倆口



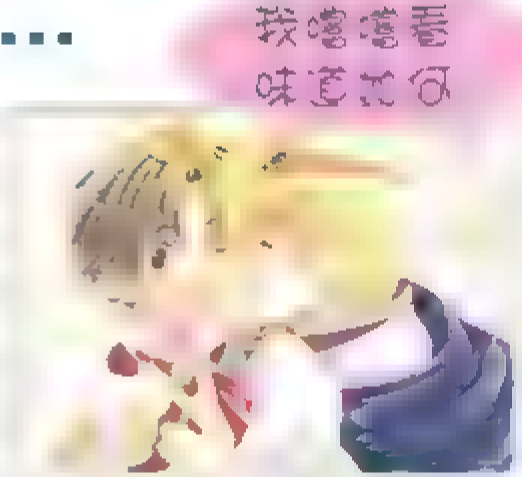
紅白機介面與先割三兄弟

遊戲的介面設計相當簡陋，看起來似乎是20年前的產物。儘管製作人有意營造出早期紅白機電玩的感覺，但許多年紀較輕的玩家沒有接觸過，可能沒辦法勾起懷古之情。背景實在難以忍受，一般對話的背景若不是使用照片去作影像處理，再不然就是像小學生用彩色筆畫出的美勞課作業。另有不少CG的背景是用底色塗塗就帶過去。will近年來水準開始有走下坡的趨勢，儘管仍持續推出遊戲，但似乎打算壓低售價競爭，連帶地縮減成本，開始走小品化路線，能賣一套算一套。這樣短視的作法，未來可能造成業界加速萎縮，其實是下下策。本作的配樂由あるるかん負責，聽來比起《絕對服從命令》進步許多，也相當符合舞台背景的田園風光。配音陣容中不少有名聲優，亦有少數是新人。蠻有趣的是聲優們全部以假名上陣，最引人注目的當然是《先割三兄弟》，這三人都是will旗下常見的知名男聲優，因假名皆以「先割」作為開頭，故以此戲稱。他們在本期另一篇介紹的《あやかしびと》裡也有登場喔，分別擔當三位戲份吃重的少年要角，大家不妨找找看他們的真實身份。





肌肉大姊的女子摔角…



本作中擔任原畫與企劃的ヤマ・ぴっこ，原先是以美少女遊戲起家，同為Will社發售的遊戲《ままらぶ》便是由他原畫。前作中不難看出ヤマ頗喜歡畫男孩子，因此由他向Will提案製作本遊戲也不令人驚訝。人物設定上可能受到製作人的影響，是一般BL遊戲的既定模式。雖然說幾乎囊括各種玩家喜歡的類型，但若不是擅長角色，畫家畫起來無法得心應手。儘管ヤマ的功力不差，人物還是稍有變形。最明顯的是身材比例：前作中就有女性胸部忽大忽小的情況。本作則更上一層樓，Reinhard×Kurt的H圖嚴重水腫，看起來根本就是兩位肌肉大姊在玩女子摔角。推測可能是因不擅長畫白皮白肉的男孩子所致。有時也有搞錯位置的狀況：我非常懷疑Wind的某種重要器官是長在大腿上。另外嘴角上揚的笑臉也處理欠佳，一個不小心把嘴巴畫太闊，人物臉部看起來活脫脫就像隻牛蛙。本作中H圖佔了總CG數的1/2，對像我這種色狼而言真是太棒了！可惜人物大多穿著衣服，像粽子一樣緊緊包著，沒什麼看頭。採用攻君的視點也有點可惜，因為這麼一來畫面就只能看到小受表情。有可能是因畫家不擅長畫攻君的表情，畢竟美少女遊戲的H圖中，男生都是沒有臉的。其中不少場景涉及凌虐，坦白說這是全作中最不討好的部份。ヤマ似乎是考慮到多數玩家觀感，因此本作採用較保守的畫法繪製H圖，但又擔心難以吸引喜歡過激H的玩家，於是便添增不少凌虐的場景，期望能面面俱到。可惜因為大膽不足，展現出的成果看在我的眼中，只能算是隔靴搔癢，完全抓不到癢處。而對於被可愛畫風吸引，喜歡清純浪漫的純愛派玩家而言，無預警下看到這樣的鏡頭不啻是晴天霹靂，不少人楞在電腦前久久不能接受事實…。因此請各位玩家遊戲前，先有個心理建設會比較好。




●這蝴蝶還真會飛。

●我好像變成寵物了。



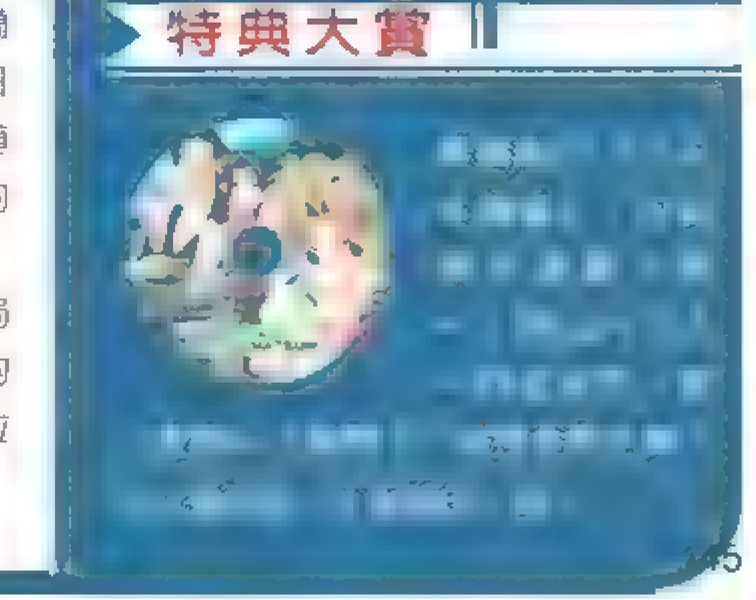
●別跑！我的晚飯！


●這樣真的沒關係嗎？

結語

劇本和製作人由ゆうま操刀，架構和劇情大體上不至太離譜。儘管遊戲過於簡短，故事也沒什麼深度，引發不少玩家抗議。但我個人認為能與自己的心上人共度日常生活，享受平凡中的甜蜜也很幸福。唯一的不滿是Kurt實在太「蘿莉」了！難道「奶頭對筆頭」就是Adelheid的外交策略嗎？劇情富含正面的教育意義，搭配童話的架構頗有寓言故事之感。此外製作群似乎特別偏愛Fenrir的兩位獸人一除了他倆外，Kurt在其他主要角色的BAD ED裡都會淪為奴隸…可能有朋友會問道：「故事的結局倒底怎麼樣了？」在童話故事裡，最後的結局當然是王子與王子一起過著幸福快樂的生活，Adelheid也順利達成了建交的目的。不過…，皇太子Kurt合番去了，未來王位該由誰繼承呢？(汗)

特典大賞

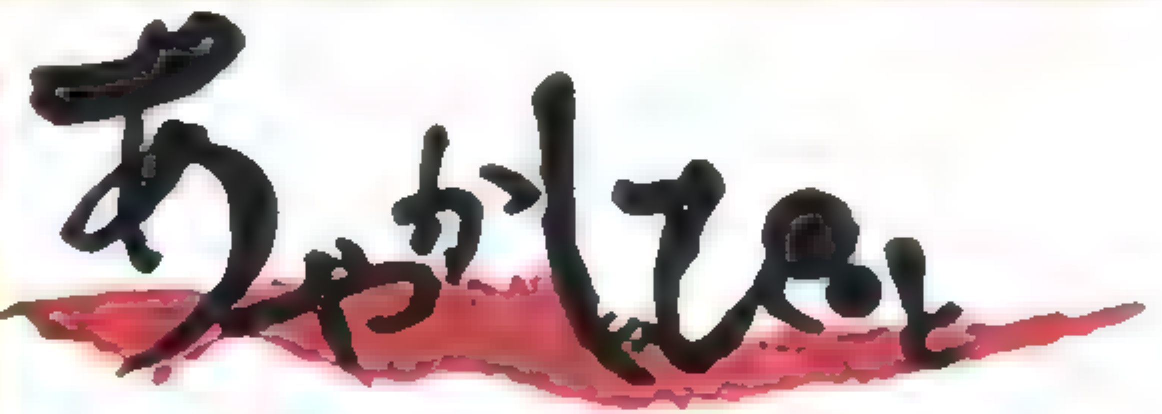


■責任編輯 姐
■責任美編 比利

評 REVIEW

情報作家：堂前壽	製作公司：propeller	代理公司：Wili
遊戲類型　校園青春戀愛傳奇格鬥AVG(男性向/18禁)	建議售價　￥9240	基本配備　CPU　Pentium III 500MHz RAM　128MB
硬碟空間　3 1GB DVD-ROM　2倍速以上 顯示卡　DirectX8.1支援、解析度800×600、Highcolor以上 音效卡　支援Direct Sound		

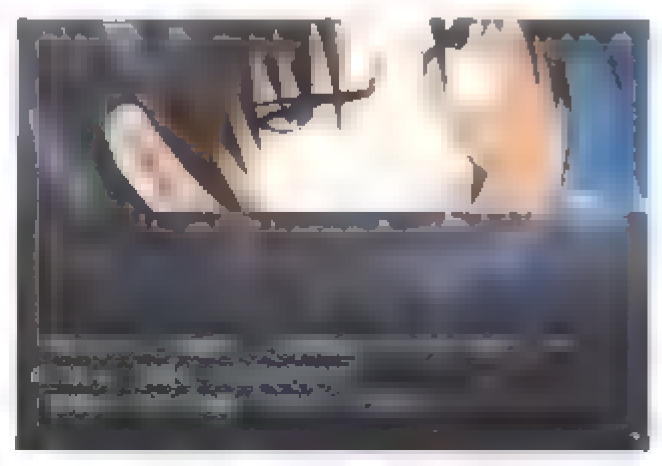




二次大戰後全球開始蔓延一種怪病，患者擁有不可思議的強大能力，像極了傳說中幻化成人形的妖怪！對此感到恐慌的日本民眾，便將其稱之為「人妖」。主角涼一年幼時，因被發現具有危險的能力，而被送往孤島上的人妖醫院與世隔離，不堪虐待下，涼一偕同摯友妖狐すず，合力逃出了這個從小生長的集中營。為了躲避追緝，他們分別化名為「如月雙七」、「如月すず」，以兄妹的名義混入神濱市，他們的命運會如何呢？

精彩的OP與系統

開場動畫扮演著類似序曲的功用，不但要能吸引玩家的注意，告訴大家好戲開鑼了；另一方面也必須迅速調適玩家的心情，引領他們進入劇中的世界。本作OP由風急雨斜的場景搭配著急促的音樂，並由雙七對空鳴槍，正式宣告故事開始。這麼做不但一開始就能投下強大的震撼力，要玩家從此移不開視線；並且也與遊戲劇情相呼應，是很成功的作法。主題曲《虛空のシズク》走搖滾風格，強烈的節奏感能喚醒玩家的熱血，接下來遊戲中的格鬥也才有鬥志。但透過歌詞，暗示著劇情充滿著哀戚，保有一分弦外之音的作法引人思量。畫面和語音較沒有因壓縮而失真的情況，但完整安裝需要3GB也是夠髒的了。可能因為劇情冗長的緣故，語音檔也相當龐大。系統仍是Will向來慣用的程式，會自動搜尋和採用玩家電腦中安裝的字型顯示。因此Cwin的玩家仍然得轉換到日文模式下。值得注意的是，部分場景採用「插入修剪CG」的演出手法，讓視點能隨著角色的移動而改變。整體看起來也動感十足，像是一場身歷其境的電影。偶爾也會穿插一些cute版圖案，緩和緊繃的氣氛。

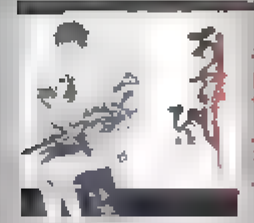
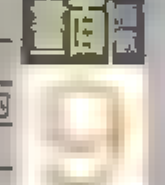




Will與Nitro+的角力較勁



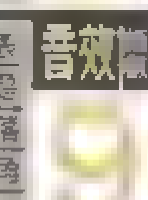
負責原畫和人物設定的，是Nitro+的前當家原畫，亦是虛淵玄長期以來的合作夥伴—中央東口。儘管本作中男的帥女的美，但是設定上似乎就欠缺了那麼一點兒真實感。仔細比較下，可以發現中央東口先前在Nitro+作的人物設定實驗性質較濃，外型偏向創造設計兼寫實風，而較少採取商業的既定模式。反觀本作幾乎每個人物背後都經過商業考量，男角的情況更為明顯，當然這也可能牽涉到製作人的要求和喜好。再加上Will原本就是市儈氣較重的公司；商場上必須競爭才能換一口飯吃，「一切以萌為優先」當然也就不足為奇了。但Will有個優點就是肯砸大錢，能夠不惜血本大手筆來製作一款遊戲。本作的上色非常漂亮，畫面處理也相當細膩，似乎是動員旗下精銳盡出，這樣的美工水準是Nitro+遠遠不能及的。看到自己的心血變得那麼美，我想中央先生應該是相當開心。至於薪資方面，以will雄厚的財力相信也能讓人滿意。(笑)另外關於是否牽涉到挖角，也留予大眾無限想像空間…。值得注意的是，Nitro+同時發售了最新的遊戲《壹骸魔京》，由先前《斬魔大聖デモンベイン》的Niθ擔任原畫，較勁對打的意味頗濃。本是同根生，相煎何太急啊。

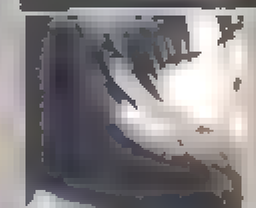
畫面指數 9



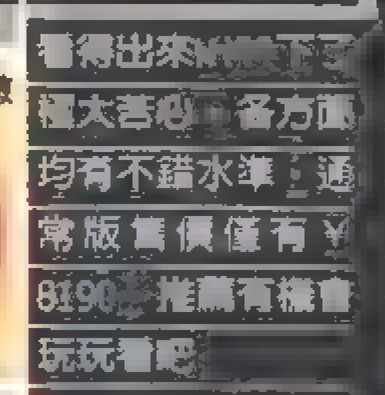

操控指數 9

音效指數 9



內容指數 8



平均指數 9

看得出來Will下了極大苦心，各方面均有不錯水準，通常版售價僅有¥8190，推薦有機會玩玩看吧

中央東口的原畫


糟糕露出狐狸尾巴了！

介面這回稍嫌單調，但為了配合劇情中的日本傳說，設計上也刻意朝這方面去營造氣氛。對話框採用漸層處理的陰影效果非常棒，不會因邊線而有破壞畫面的感覺。功能選單可以各別關閉角色語音，並且還附有角色頭像；由於本作登場人物眾多，這樣可以避免玩家因忘記人物而看不懂劇情，有提醒的功用。背景相當漂亮，Will可能把所有美工人員都抓下去畫了吧。描繪相當考究寫實，看上去恍若實景，許多細節也有精心琢磨。人物站立圖不但有動作變化，也有許多不同的表情，搭配劇情演出活靈活現，讓角色們栩栩如生。人物肢體方面，不知為何女性偶有胸部在身上亂跑的情況發生，莫非是New Bra移位了嗎？另外主角常常臉部變形，有時甚至看起來還有點猙獰；額前的兩根「觸角」也常常長錯位置。不要因為他是男孩子，就比較不注意嘛。至於臉部的畫法，中央倒是把他的習慣從Nitro+完整帶過來　每個人都是高額頭，部分人物的眼睛甚至長在臉蛋中央　這大概也算是他獨特的風格吧。最末附上中央東口的個人網站(http://homepage3.nifty.com/DEGREE/)。


兩個女人的戰爭。


削鐵如泥！

人妖的哀歌

劇情和企劃由東出祐一郎負責，儘管他的文筆非常好，但可惜構想不夠創新。東出祐一郎由撰寫小說出身，最知名的作品是《吸血大殲》。他的文風似乎受現代中文小說作家影響甚鉅，鋪陳和敘事都帶有濃厚的情感。筆下人物刻畫寫實有血有肉，內心感觸的描寫更是詳實，使得作品讀來感人肺腑。可惜題材不夠新穎　「人們對未知的事物感到恐懼並加以迫害」，類似的劇情已經被各作家反覆使用，散見各小說電影數量之多不勝枚舉。人物性格也是常見的設定，儘管多數玩家的確是比較喜歡，不過長久被商業考量牽著鼻子走，會不會因此造成創意的萎縮呢？配樂由ファクトリーノイズ與AG負責，為了配合劇情，大多曲目也採柔性風格，帶有著淡淡的哀苦之情。旋律也非常動聽，表現出Will應有的水準。語音方面絕對是　時之選，所有角色全部由知名聲優為其配音，不但陣容豪華，選角上也非常合適。其中幫雙七配音的保村真屬新秀之輩，但經由他的詮釋，這位重情義又容易激動落淚的男孩，一舉一動彷彿歷歷在目，坐在螢幕前的我，心情似乎也跟著主角一同起伏呢。

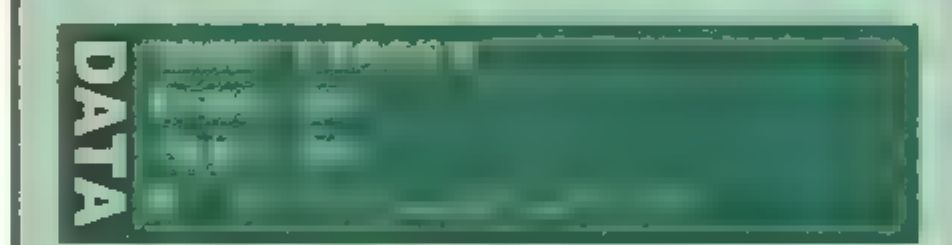
結語

不同於一般HG，本作包含「俊男美女雲集」、「大牌聲優全程語音」、「H少劇情多」等要素，依照Will近年來的發展，很有可能將在不久後移植到電視遊樂器。由於Will有與Interchannel合作，企圖攻佔女性向的家庭機市場。因此本作帥哥多CG也多，甚至找來受女性玩家喜愛的男聲優配音，司馬昭之心不言可喻。遊戲中H場景也多是服務玩家，對主劇情影響不大，推測這般考量便是為了方便製成全年齡版本，以利移植後通吃男女玩家的荷包。

特典大賞

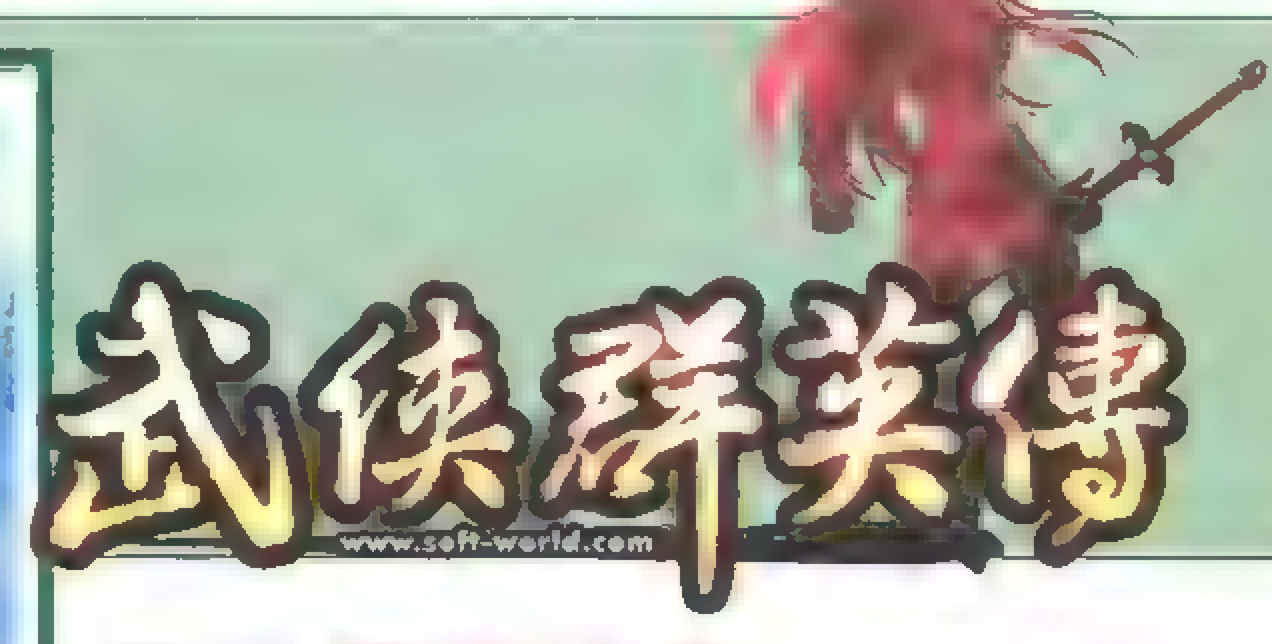






故事大綱

故事發生在一個武俠大動盪的時代，當年縱橫天下的鐵血大旗門遭受奸邪陷害，不得不遠走至極西的荒漠之地，在此同時蠻族渡海來侵略中原。當時的中原武林界也道消魔長，天下蒼生陷於水深火熱之中。在武林界中，當時以「十全書生」司空玉奇為首，結合武林中最負盛名的五人組成的"龍門"，一起號召中原群俠，共同驅除妖魔抵禦外患。此時大旗門卻以復仇為目的，率領門下弟子重返中原，跟龍門結盟，一起除妖滅魔以還中原跟武林的太平。而一切都歸於太平之時，龍門元氣大傷，旗門弟子也所剩無幾，放眼武林滿目瘡痍，兩大盟也不再留戀江湖，從此銷聲匿跡，一直到二十年後，一個風流倜儻的少年出現在江湖上，人稱盜帥楚留香。羅剎教護法毒獨孤開始實驗一種藥水，是由人類變身為狼怪，羅剎教欲在武林上引起一陣波瀾，江湖上又開始不平靜了，楚留香要與其他大俠合力探察羅剎教的陰謀，在調查當中發現不可思議的事件，而妙僧無花與羅剎教又有啥關係呢？



序章 鐵血大旗

地點－毒獨物資倉庫和北天山[illegible]



01 鐵面師父

鐵面人師父教導楚留香一些招式，練功之後楚留香再與師父對話，師父要楚留香把胡鐵花找回來，豈料胡鐵花又在一旁偷喝酒，兩人過招之後，楚留香表示師父找他們回去有要事須他們去辦，回到師父那，師父要他們將皮衣還有一些錢拿給赤腳爺爺，然後再將米跟鹽帶回來。將皮衣交給赤腳爺爺後，他會開始解說習武之人最注重的防具，得到二個棉布護腕，然後他又說米跟鹽都準備好了，在雜貨店，自己去拿取，出了赤腳爺爺家門口，胡鐵花聞到一股女兒紅的酒香要楚留香自行去拿取，之後他又跑去喝酒了，進雜貨店跟芳姐拿米跟鹽，到手後回去酒店找胡鐵花，發現酒店老闆揪住胡鐵花要他賠償。

攻略技巧

1. 在雪地裡楚留香要找尋胡鐵花，先往下方樓梯走，再往右上方前進，胡鐵花便會出
2. 現 [illegible]
3. 的房間有寶箱搜尋一下出現像放大鏡的形狀物品，打開就取得了
4. [illegible] 雜貨店 [illegible] 跟芳姐對話，還有跟芳姐的 [illegible]





使用按點方式儲存

02 丟失的女兒紅

[illegible]，[illegible]爭吵，原來是酒店的老闆丟失二罈女兒紅，一個小男孩在那分析說是胡鐵花偷的，恰巧胡鐵花身上又沒帶錢，酒店老闆[illegible]胡鐵花是小偷，楚留香[illegible]來幫胡鐵花解危，且答應老闆會找到偷酒的人，原來小偷是酒店的員工，老闆感到十分抱歉，一旁的小男孩非常不服氣地離開了，於是兩人[illegible]交差。

攻略技巧

1. [illegible]偷就是在[illegible]前跟大家[illegible]聊天的[illegible]



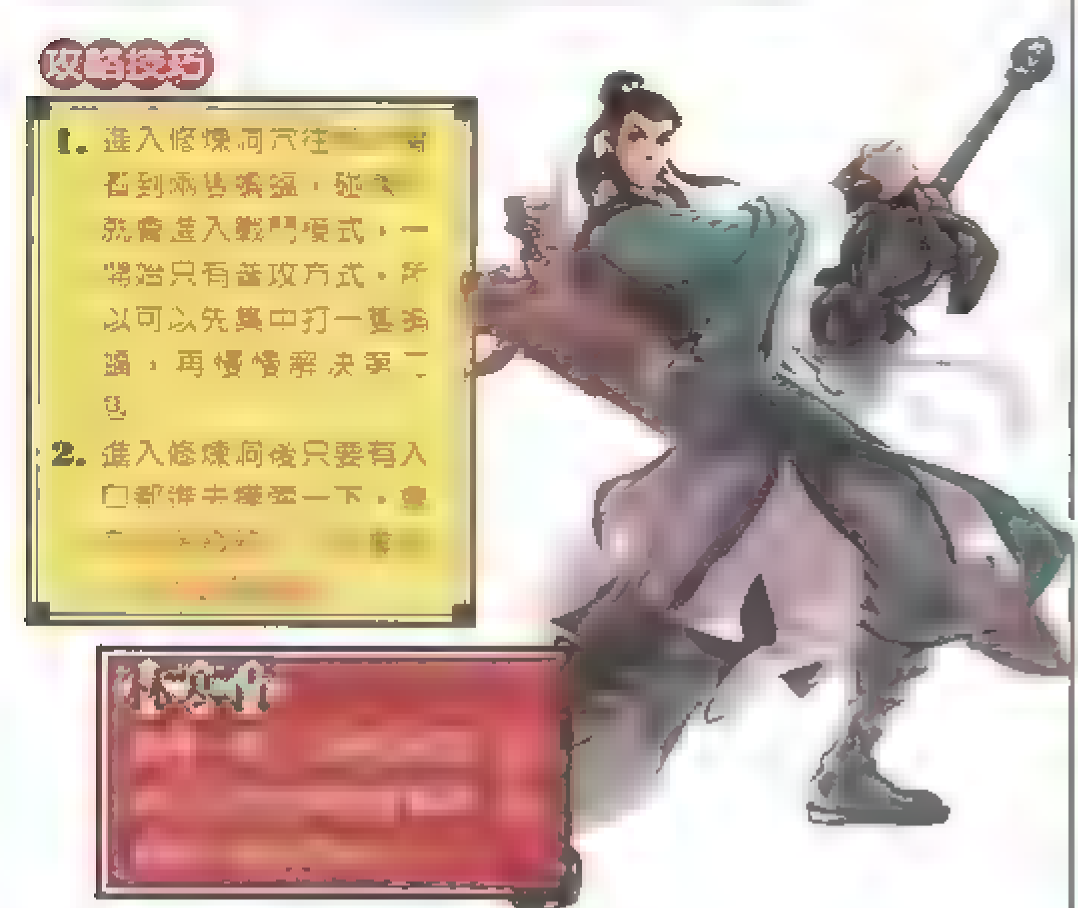
▲ [illegible]

03 試煉

回到山上看到有兩個客人前來，一個是龍門門主司空玉奇，另一個是他兒子司空遠，原來是誤會胡鐵花是小偷的小男孩，司空玉奇是送他兒子來參加七天的試煉，而試煉的目的就是要領悟功體跟奧義，於是三人來到試煉洞開始七天的修煉。

攻略技巧

1. 進入修煉洞穴往[illegible]看到兩隻蝙蝠，碰到就會進入戰鬥模式，一開始只有普攻方式，所以可以先集中打一隻蝙蝠，再慢慢解決第二隻。
2. 進入修煉洞後只要有入口都往去探查一下，[illegible]



04 功體

打完洞內所有的怪物之後，走到試煉洞入口，聽到某處傳來的狼叫聲，三人商量之後決定前往一探究竟，[illegible]發現一頭人似狼的怪物，三個人聯合打敗牠，也領悟到自己的功體，大家開始討論自己的理想，彼此的關係也愈來愈融合。

攻略技巧



1. [illegible]



▲ 打敗狼怪



◀ [illegible]功體[illegible]

05 奧義的威力

七天的試煉過去了，雖然功體領悟到了，但對於奧義仍然摸不著頭緒，這時司空遠跑來說那個狼人又出現了，沒想到這次狼人比上次還難纏，怎麼進攻就是傷不了牠，這時楚留香感到身體有變化，在緊急關頭楚留香發動威力強大的奧義，也因此打敗了狼人，沒想狼人是師父假扮的，原來鐵面人師父為了激發他們領悟到奧義才假扮的。

攻略技巧

1. 這次狼人出現在左邊[illegible]出去就會看見
2. 這次狼人使用普攻都不會傷到牠，[illegible]使用物品[illegible]要在戰鬥過程中被打敗，自然會出現楚留香領悟奧義的[illegible]

06 摩霄峰之死

楚留香跟胡鐵花在回去途中，突然聽到摩霄峰傳來司空遠[illegible]，[illegible]看到司空玉奇被呼延相殺死，而他正要出手殺死司空遠，[illegible]阻止了，司空遠要楚留香趁機打死呼延相，但被楚留香拒絕，此時一旁的司空玉奇[illegible]在人世，說完之後就斷氣，屍體在司空遠手中化成灰燼，司空遠感到無比傷心，埋怨楚留香為什麼沒殺死呼延相。

攻略技巧

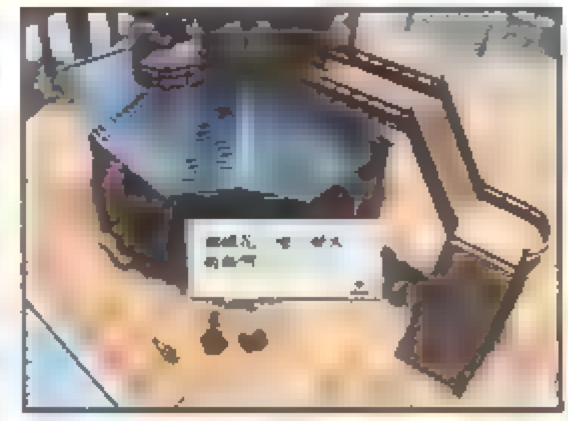


1. [illegible]

司空遠的父親司空玉奇被呼延相打死 ▶

07 鐵血大旗門

回去告知鐵面人師父司空大俠的事情，鐵面人要他們兩個人都下山去做自己想做的事，也分別給他們武器，且跟他們說大旗門的故事，要他們永遠別活在仇恨中否則是悲劇的開始，並告知下山後會有兩份禮物等著他們。


▲鐵面人師父送的禮物

08 留香居

原來師父送的禮物是一艘船跟一張藏寶圖，楚留香終於可以如願地在海上生活，而胡鐵花卻只得到藏寶圖，嗜爲尋寶的他覺得，要他尋寶不如到處喝美酒爲樂，於是將藏寶圖丟進大海，兩人在海上航行三天之後就分道揚鑣了。


攻略技巧




八年之後的留香居 ▶



第一章 血連環



鴻福鏢局

司空遠在鴻福鏢局向方萬川打探羅剎教的消息，孰料龍飛天趁機來挑釁，方萬川父子去前廳迎戰，司空遠跟宇文奇目睹方萬川父子被害，然而聯手奮力打敗龍飛天帶來的狼人怪物，而龍飛天又趁機逃走，方萬川拜託司空遠要好好照顧他唯一的女兒就斷氣了，這時司空遠與宇文奇追龍飛天追到雲霧鎮，龍飛天卻不見了，發現是可能是調虎離山之計，於是兩人決定先回鴻福鏢局，回去後驚見方萬川父子的屍體在一夕之間消失了。

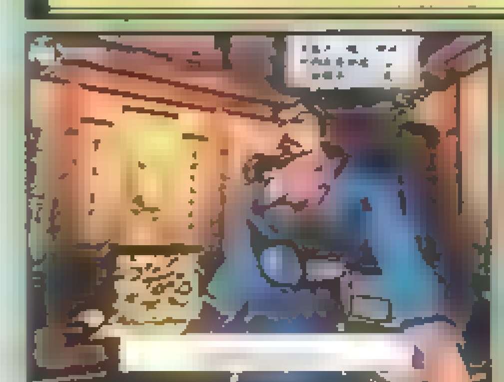
攻略技巧

1\.

2\.

3\.

4\. ……勝利，之後又要對付鬥狼魔人，要破功體才能發出致命一擊，這樣才能打敗鬥狼魔人


▲鴻福鏢局大門

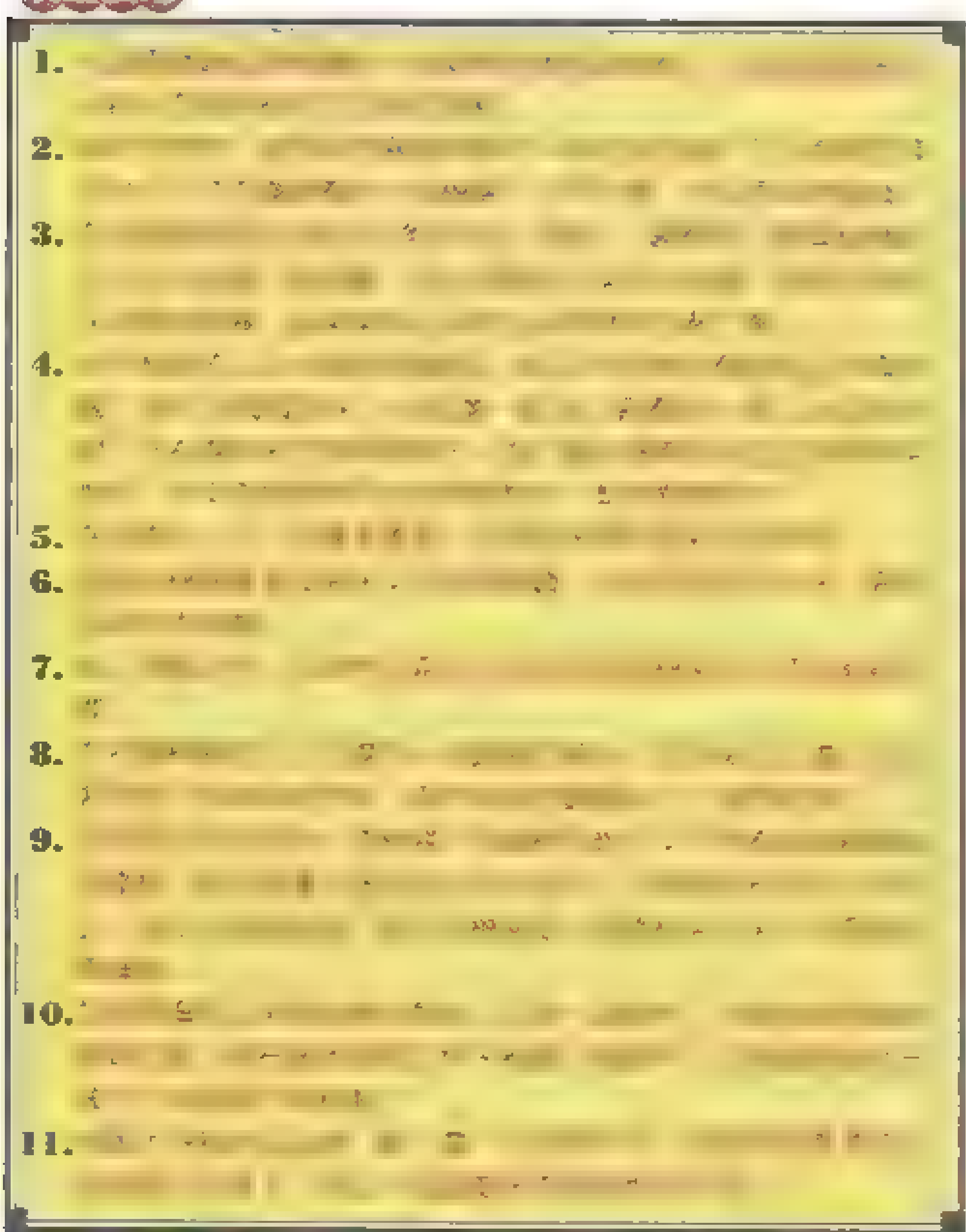
▲龍飛天殺死方萬川


◀宇文奇與司空遠使用合技打敗鬥狼魔人

10 飛雲古寺

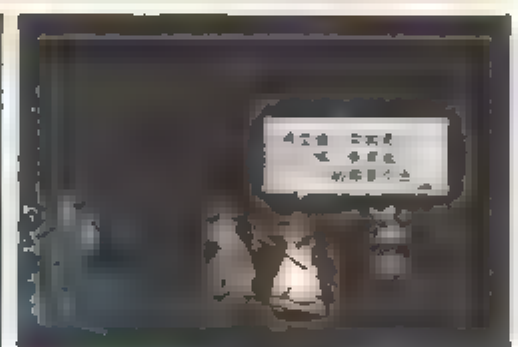
在雲嶺鎮無意間聽到有人說在飛雲寺見到長袍男子，於是前往飛雲寺一探究竟，途中被一道機關擋住只好回雲嶺鎮想辦法，在雲嶺鎮為一個可憐的小姑娘贖回她的傳家之寶「雞血青玉鐲」，準備交還給她，從阿玉姑娘的弟弟口中得知飛雲寺門口埋藏一個秘密，原來是羅剎教的密信，在飛雲寺入口發現被羅剎教毒害的覃大空，必須找到毒彌勒才能幫他解毒，在寺裡找到一個佛像的斷腕，這斷腕似乎有作用，再去另外一間房將斷腕裝上就會開啟一道暗門。在飛雲寺的深處找到毒彌勒跟他的弟子，與他的弟子激戰後又被毒彌勒跑掉，回去找中毒的覃大空，打算尋找其它能解毒的人，西門玉霜表示埋花居的白惜香可以解毒，此時司空遠先將覃大空帶回客棧安置。

攻略技巧





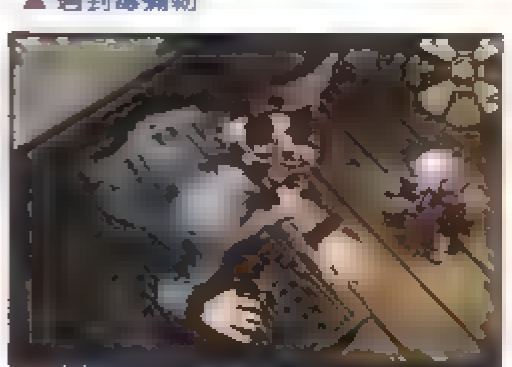
▲有人目睹長袍男子在飛雲古寺



▲遇到毒彌勒



▲將石像推到方格子裡面石門就會開了



▲使用神、壽、靈 印四個穴位幫覃大空延續生命

11 白衣妙僧

司空遠跟宇文奇聽到一陣吟詩聲，追尋聲音前去想打探長袍男子的下落，原來是妙僧無花，無花聲稱有看到長袍男的蹤影且主動帶他們去小鎮後方的小樹林，但在小樹林入口無花就離隊了，因為他說也不想見到打打殺殺的場面。進入小樹林一直往前走會看到二位羅剎教的人在那討論事情，戰鬥完之後繼續……



12 梅花門主

在雲嶺鎮有聽到兩個販貨的人說一些奇怪的事情，且還說客棧來一個漂亮的女子，司空遠跟宇文奇就前往雲嶺鎮的客棧，看到西門玉霜在此，發現大家的目的都相同於是西門玉霜加入隊伍。



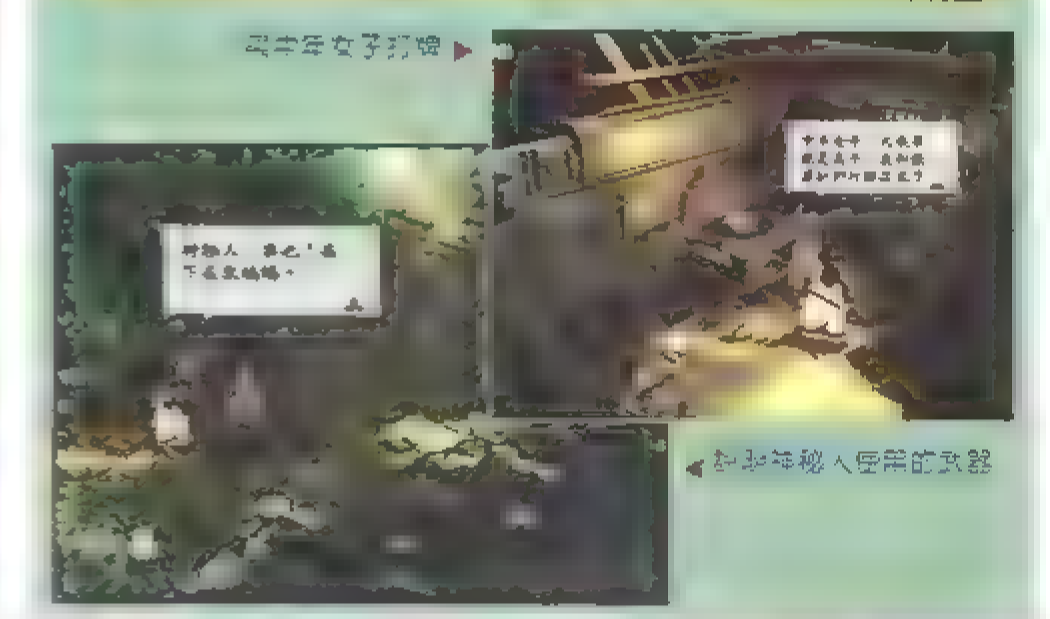
▲梅花門主西門玉霜加入

13 打鐵舖變成烤鴨店

在雲嶺鎮，由於鐵匠自己的鎚子已經損壞，只好改賣烤鴨，所以為了幫助鐵匠重操舊業並打碎翠蔥林的大石，去道具店守老闆娘要一塊南海奇石，為了得到南海奇石必須去附近找三顆星輝石、三顆血牙石以及三份殘延香，換得南海奇石再拿給鐵匠，他就能重操舊業，他並答應去翠蔥林打碎巨石。

攻略技巧



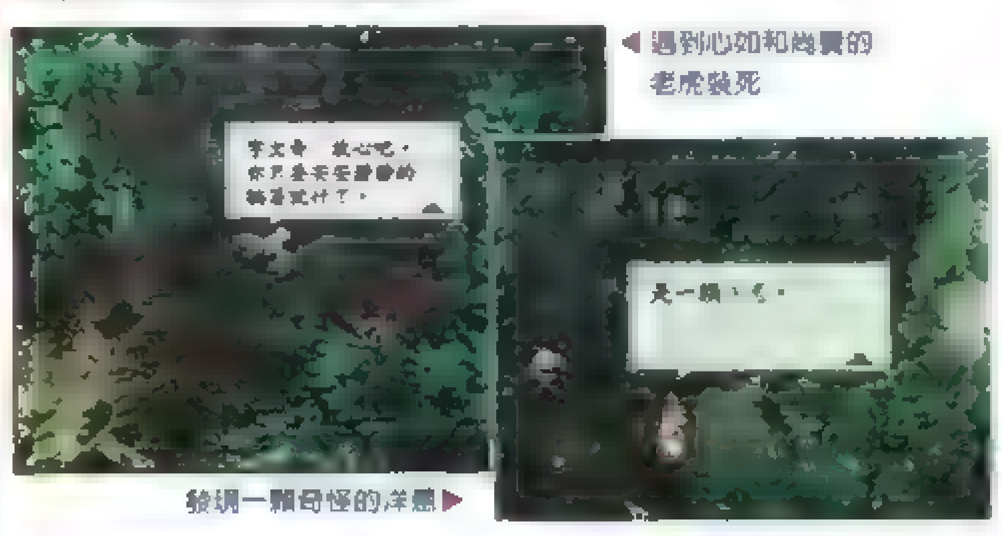


全攻略 GAME WALKTHROUGH

武俠群英傳

14 太湖之村

將蕭大空安置到雲嶺鎮的客棧，準備往太湖方向打聽埋花居的位置，途經翠悉林右方遇到心如和尚跟他的寵物老虎，得知心如和尚是要來誅殺毒彌勒的，但司空遠跟他說不要去雲嶺鎮，毒彌勒不在那，心如和尚對於江湖上的金創藥很好奇，於是給他一瓶金創藥之後司空遠離開，在翠悉林路上看到一株奇怪的洋蔥，不久後遇見丐幫幫主南宮靈，南宮靈跟司空遠一言不合就打了起來，後來才發現大家都在追查羅剎教的下落，於是南宮靈加入隊伍，來到太湖村，有一個名叫小豆子的小孩子哭著找人救他媽媽，但都沒人理會他，司空遠一行人因為要尋找埋花居也不太理會小豆子，在太湖村四處打探後，又發現一棵紅色的洋蔥，感到有點怪異，且村民們竟然都沒人知道埋花居在哪？在太湖村客棧住一夜之後，阿痞婆送來一張畫竟然是白骨令，難道龍飛天就藏在太湖村裡，於是司空遠開始尋找龍飛天的下落，後來發現這棵紅色的洋蔥似乎跟龍飛天有所關聯，司空遠表示必須再回翠悉林確認一次，途中看到洋蔥，然後再回太湖村，司空遠已經知道村民當中有一個是龍飛天假冒的，於是召集所有村民，原來龍飛天假冒成阿痞婆，揭發了龍飛天真面目後也救出阿痞婆，另外也得知小豆子母親阿水嫂的線索。



◀遇到心如和尚養的老虎發死

發現一顆奇怪的洋蔥▶

15 宇文老爹的秘密

在[illegible]人[illegible]，宇文[illegible]付，[illegible]楓林找不到出路，[illegible]山頂，在[illegible]龍飛天[illegible]阿水嫂[illegible]，[illegible]下激戰後救出阿水嫂，而龍飛天又落跑了。同時山下的宇文奇使出真無相飛茫，使敵人化作灰燼。然後出現動畫得到血蓮還魂。

攻略技巧



1. [illegible]
2. [illegible]



▲宇文奇的動畫　▲[illegible]

第二章 天涯俠侶

地點→埋花居



16 義結金蘭

在[illegible]宇文[illegible]能開導。回去入口跟宇文奇會合，南宮靈離隊。

17 重逢

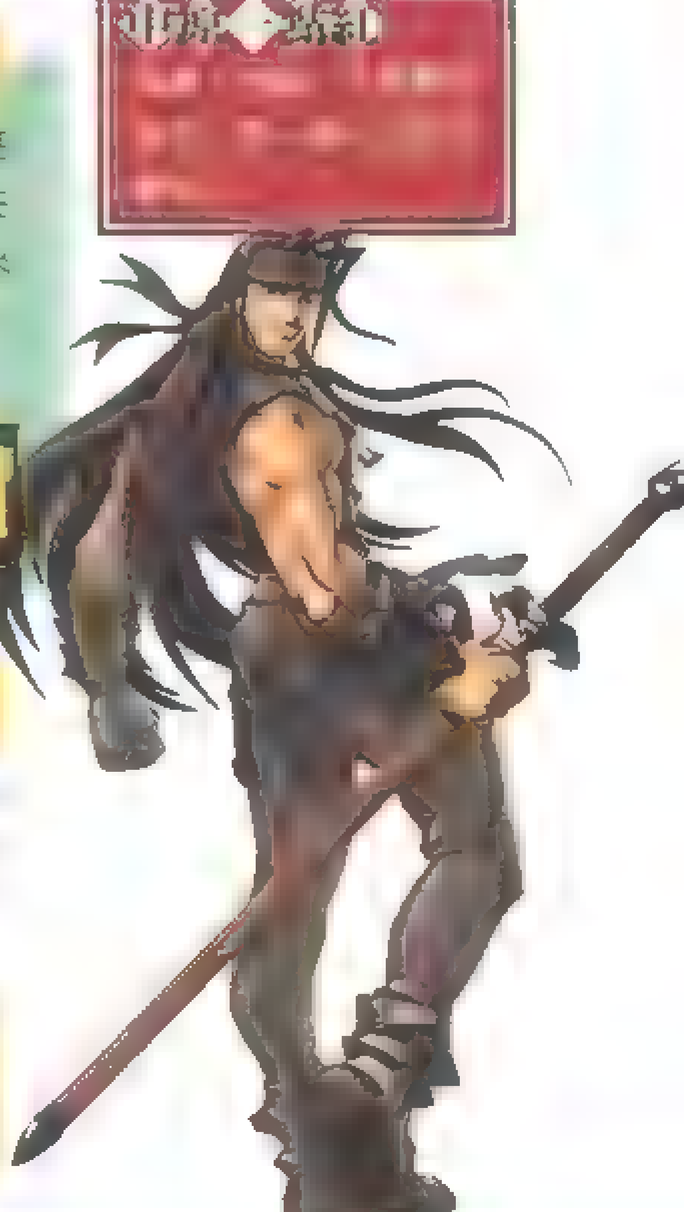
回太湖村客棧聽到樓下有人在[illegible]，發現是客棧老闆跟胡鐵花在吵架，原來胡鐵花欠老闆一千兩酒錢要被客棧老闆趕出去，司空遠替胡鐵花付了一千兩酒錢，重逢之後胡鐵花加入隊伍，司[illegible]相救，[illegible]人再次重逢。

18 神秘約會

在[illegible]

攻略技巧

1. [illegible]



19 埋花藏寶

心如和尚聲稱在水晶洞窟裡面藏一個寶貝只要你找到就屬於你的。

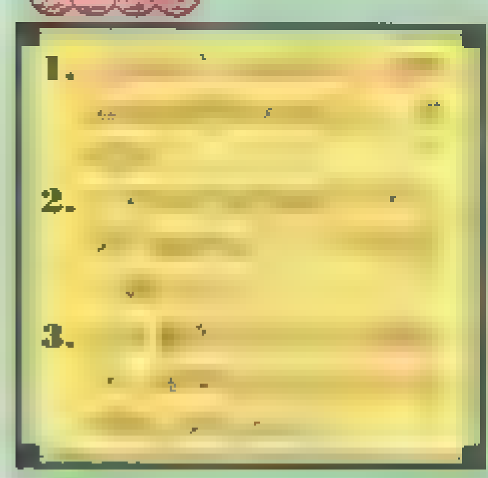
攻略技巧

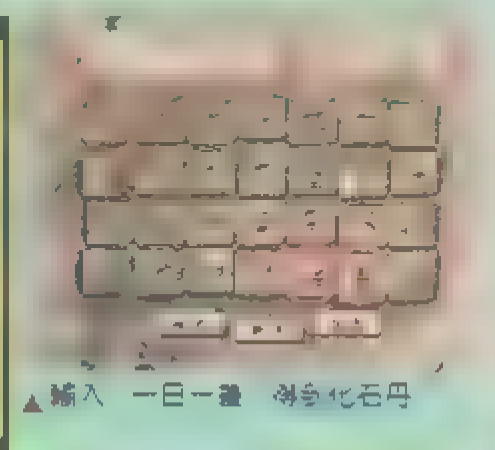
1. [illegible]

20 埋花香塚

[illegible]

攻略技巧



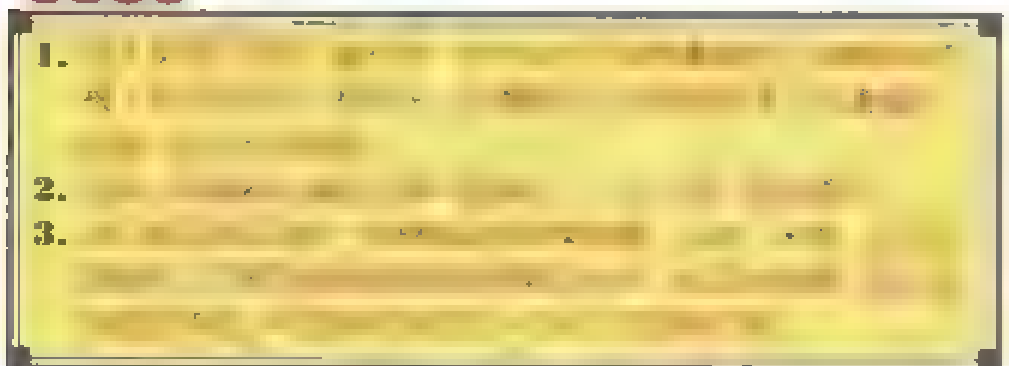


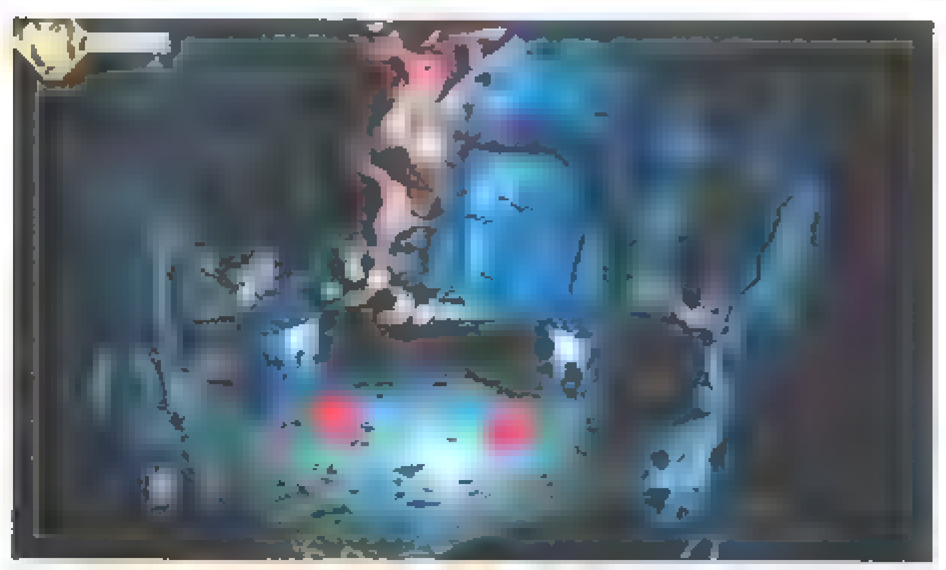
▲輸入[illegible]化石丹

21 三陰絕脈

進入埋花居遇到寒梅、香菊和林菲青，因誤會引起衝突，而這時香菊不小心掉到水裡，[illegible]跳水救起香菊，誤會終於冰釋了，並帶領著司空摘星等人去見白惜香，得知解救[illegible]的辦法，恰逢西門玉霜[illegible]報仇，白惜香施展[illegible]之術嚇走西門玉霜，之後白惜香[illegible]昏倒，後來得知白惜香得到三陰絕脈，待[illegible]一股殺氣，[illegible]楚留香的襲擊，天涯俠侶任務結束。

攻略技巧



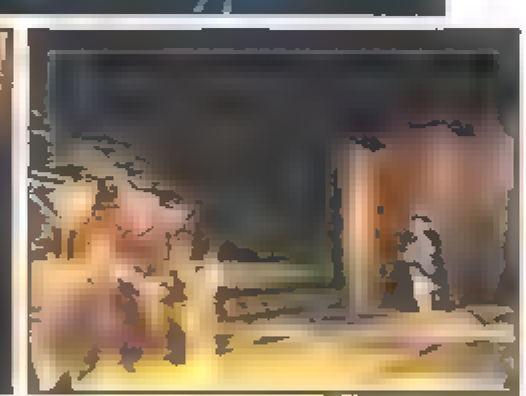


◀點選一根石柱可以輸入數字





▲點取平台自動把四個神獸飾品放上



▲與埋花居的人對戰

第三章 血海飄香

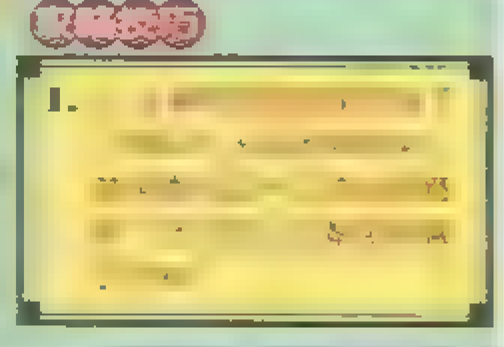
◆地點－[illegible]



22 海上浮屍

[illegible]屍體，打撈上來赫然發現這三[illegible]跟他兒子方家駒，另外一位是天星幫總鏢把左又錚，且發現左又錚所中的毒是天一神水，神水宮因為天一神水被盜[illegible]鎮上有好多乞丐，然後遇到妙僧無花。到雲頭鎮的客棧巧遇胡鐵花並得知丐幫將在翠雲林開丐幫大會，胡鐵花加入隊伍，進入翠雲林。和胡鐵花互相交換消息，得知最近有人以魔師楚[illegible]

攻略技巧



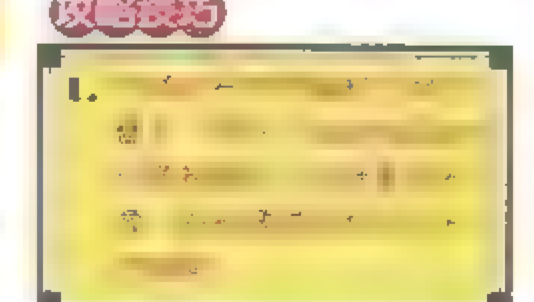


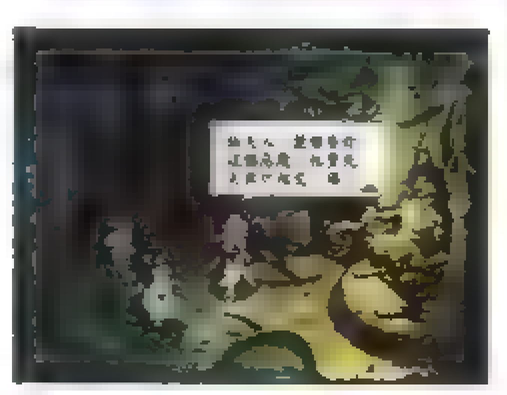
▲在[illegible]撈到一具屍體

23 任氏之約

接到前任丐幫幫主任慈夫人秋靈素的信，相約到飛雲古寺相見，孰料遇到毒彌勒和左右護，把左右護打敗後，毒彌勒又落跑了，然而發現鬥狼魔人是天一神水的武林人士所變，懷疑天一神水失竊跟羅剎教有關，往前走發現被一道石門堵住，打開機關石門開，見到任夫人，化解任夫人的誤會，而任夫人說出相約的目的。

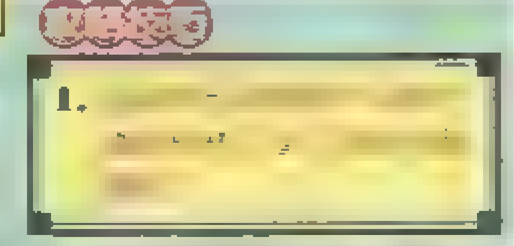
攻略技巧





▲會見丐幫幫主任慈夫人

24 南宮幫主



攻略技巧

1. [illegible]

原來丐幫新幫主南宮靈是任慈代家天楓十四郎的兒子，而任慈也被天一神水害死，楚留香接受任夫人的請求尋查南宮靈，決定先去翠微林的丐幫大會一探，就在往翠微林入口被大石擋住，胡鐵花懷疑是南宮靈用來阻擋他們的，楚留香說先去丐幫大會看南宮靈怎麼說再說吧！找到丐幫大會地點，在暗中觀察卻又碰到龍飛天來搗亂，打敗龍飛天的鬥狼羅人之後，龍飛天又落跑了，丐幫危機也解除，[illegible]去掉對魔帥楚留香的疑慮，三人相談甚歡。



▲ [illegible]龍飛天

25 巧幫二俠

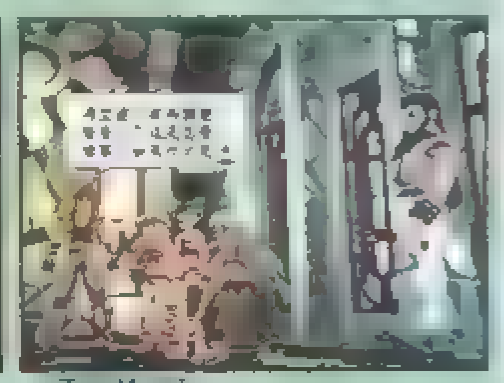
在翠微林堵路的巨石處看到司空遠和一位老人的身影，決定跟他們回雲嶺鎮，楚留香喬裝路人甲，幫司空遠偷回南海奇石，請道具店小柔帶去給司空遠，在客棧遇到畢大空，發現畢大空身上的點穴手法是來自司空遠的殺父仇人呼延相，察覺司空遠似乎有危險準備去找他，在鐵匠那裡得知他們要去埋花居，楚留香和胡鐵花正趕過去，來到太湖村打聽到司空遠、宇文奇和南宮靈去了奇楓林，並意外得到一個消息。

26 真假楚留香

[illegible]都指向魔帥楚留香是羅剎教的人，他們下一個目的可能是去埋花居奪血連環，司空遠此時危機重重，來到奇楓林發現司空遠早已把羅剎教的人給解決，[illegible]離開，楚留香留下胡鐵花保護司空遠，而他去跟蓉蓉會合，在翠微林找到蘇蓉蓉得到神水宮死了一個宮女的消息，以及秋靈素和[illegible]，楚留香[illegible]回太湖村找胡鐵花，回去之後又發現司空遠一行人被引去奇楓林，楚留香到奇楓林見到天楓十四郎想殺司空遠等人，於是出手打退天楓十四郎，並且將地點交給司空遠，且把胡鐵花打發回青城，[illegible]邀請他去雲嶺鎮喝酒，但還是被拒絕。在假楚留香行兇之前真楚留香即時出現，揭穿他的真面目原來他是羅剎一龍假扮，楚留香要林寒青帶家人離開。



▲ [illegible]

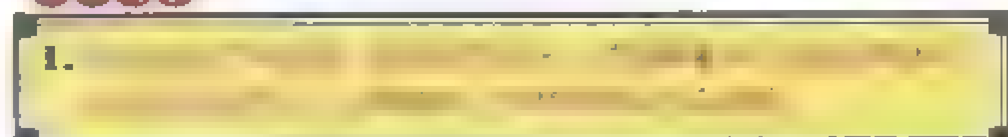


▲ [illegible]留香

27 護花情深

打敗羅剎教來的嘍囉，拼死也要保護白惜香離開埋花居，此時素梅和香菊留下開啟機關擋住追兵，林寒青帶白惜香前往位於埋花居東側的留香居，在出口處竟然有羅剎教埋伏，白惜香被迫交出血連環，一個黑衣貴婦出現帶走羅剎教徒，蘇蓉蓉出現帶他們前往留香居。

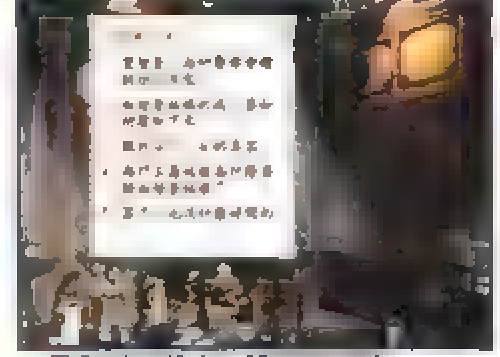
攻略技巧



1. [illegible]



▲ 護花不力血連環被奪走



▲ 回到留香居會出現問題選項

28 生死之戀

從楚留香口中得知白惜香的生命只剩七天，林寒青前去跟[illegible]，[illegible]生命將逝，林寒青看到白惜香暗自垂淚，不禁心中黯然。

29 萬里飄香

原來假扮黑衣貴婦的是楚留香，楚留香在血連環留下萬裡香氣，根據香氣來到青城，血連環可能在青城附近，來到青城的酒樓見到胡鐵花，胡鐵花說楚留香追緝的人在虎丘，三人便動身前往，在虎丘碰到南宮靈跟二個蒙面刺客，林寒青打跑刺客，四人便結識一起前往鐵衣堡打探，追跡到鐵衣堡確定血連環就在裡面，但鐵衣堡警衛太多只好再回青城想辦法。

攻略技巧

1. [illegible]
2. [illegible]



◀ 在青城酒樓見到胡鐵花

▶ 血連環在鐵衣堡內

30 採花大盜

在虎丘遇到被擄的女子但採花大盜不在，突然一陣煙火燃起，南宮靈說丐幫有事先離開，而女子也執意自己離去，這次採花事件可能是調虎離山之計，已經對南宮靈的行為起了疑心，決定先回青城查清楚。

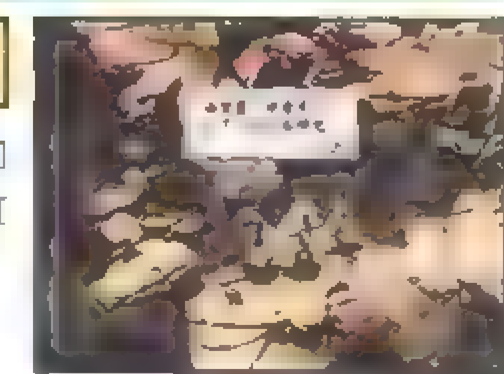
攻略技巧



老夫婦的女兒被擄▶

31 青城飛賊

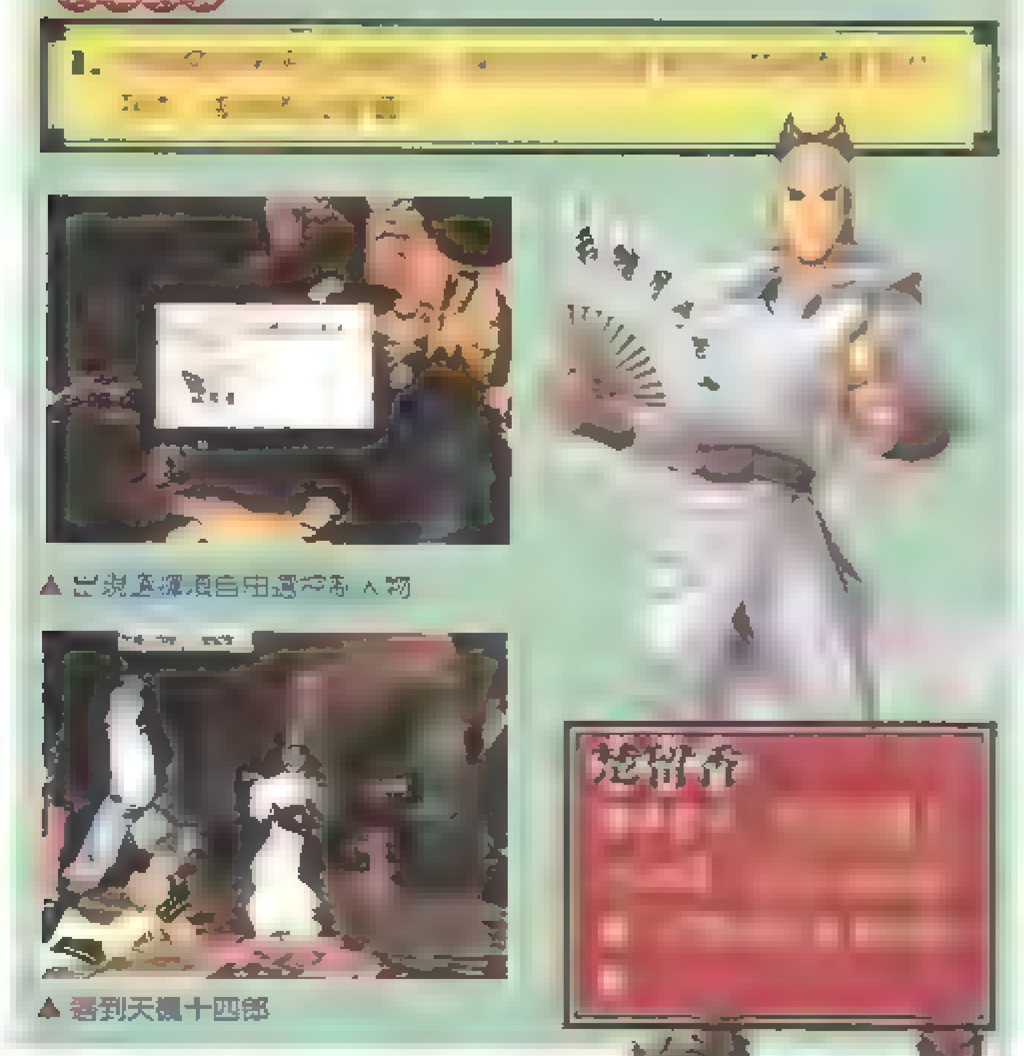
追飛賊來到虎丘卻遇到先前那位女子瘋顛而來，口中喊著紅狼。



32 龍狼

南宮靈聽到女子口中的紅狼就趕過去，楚留香一行人為了弄清楚紅狼的秘密也追過去，剛好看到南宮靈正被紅狼攻擊，南宮靈負傷，楚留香將南宮靈交付給林[illegible]鐵花後自己就追過去，正要追上時天楓十四郎出現，龍狼逃脫，天楓十四郎也逃向鐵衣堡方向，此時楚留香回青城客棧說龍狼被天楓十四狼救走，跑向鐵衣堡，準備隨時動身前往。

攻略技巧



▲出現選項自由選擇人物

▲遇到天楓十四郎

33 鐵衣金湯

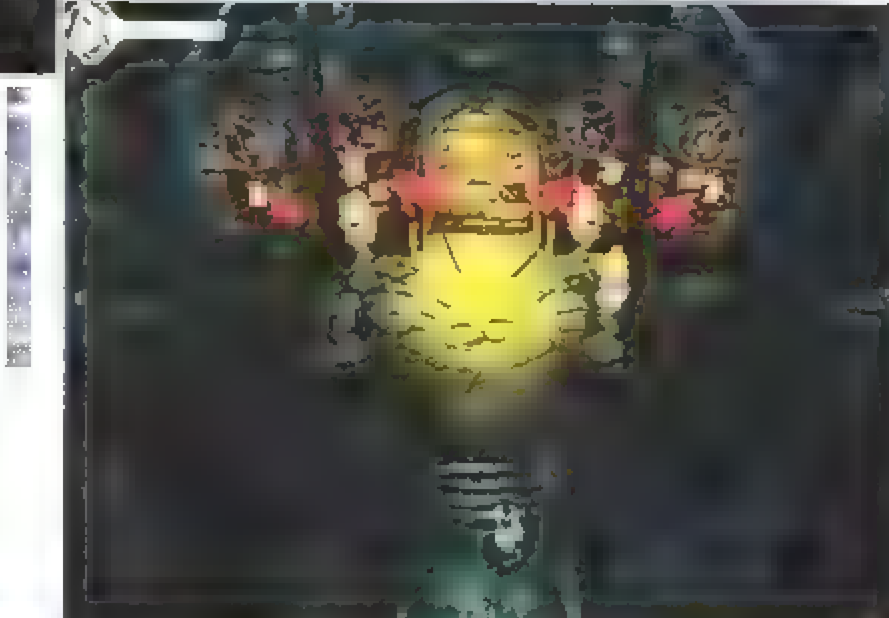
南宮靈因重傷而留下，胡鐵花被一個女人嚇跑，想進入鐵衣堡得必須準備人皮面具、女人髮套、胭脂、橘子、繡花鞋五樣物品，找到前往鐵衣堡，迷惑鐵衣堡的警衛進入遇到[illegible]頭巨犬，擊敗之後進入鐵衣堡內部，在鐵衣堡頂層看到血連環跟十二羅神將之一的神思者，打敗他，但神思者用最後一股氣將血連環送到劍池。

攻略技巧





◀控制室的機關記得點按





◀必須打敗神思者

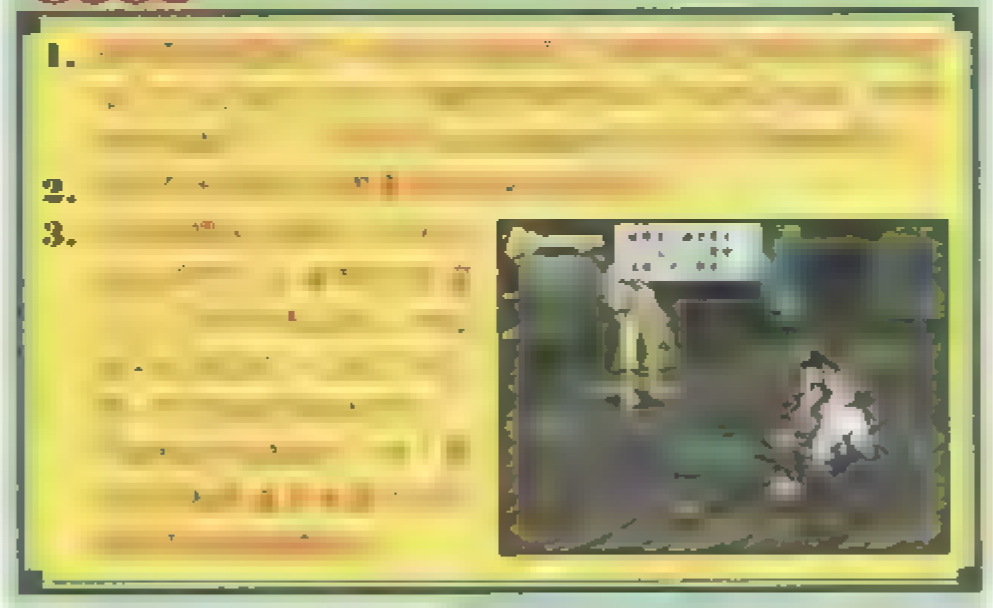
第四章 中原一點紅



34 南宮之死

在鐵衣堡看到南宮靈中毒死去，死之前留下"五"的遺書，楚留香決定留下來在鐵衣堡尋找線索，在鐵衣堡內聽到羅剎一龍跟鐵衣堡的警衛的交談，得知血連環被送到劍池並聽說[illegible]後楚留香跟林寒青奔向劍池。

攻略技巧



35 梅花劍池

楚留香跟林寒青前去劍池準備拿回血連環，孰料在劍池迷失了方向，此時西門玉霜出現，原來是被佈下萬字梅花陣，企圖阻止楚留香前進，二人幾經思索後，楚留香找到回青城的去路，於是先回留香居想辦法，破除眼前的巨石障眼法楚留香走出劍池。

攻略技巧



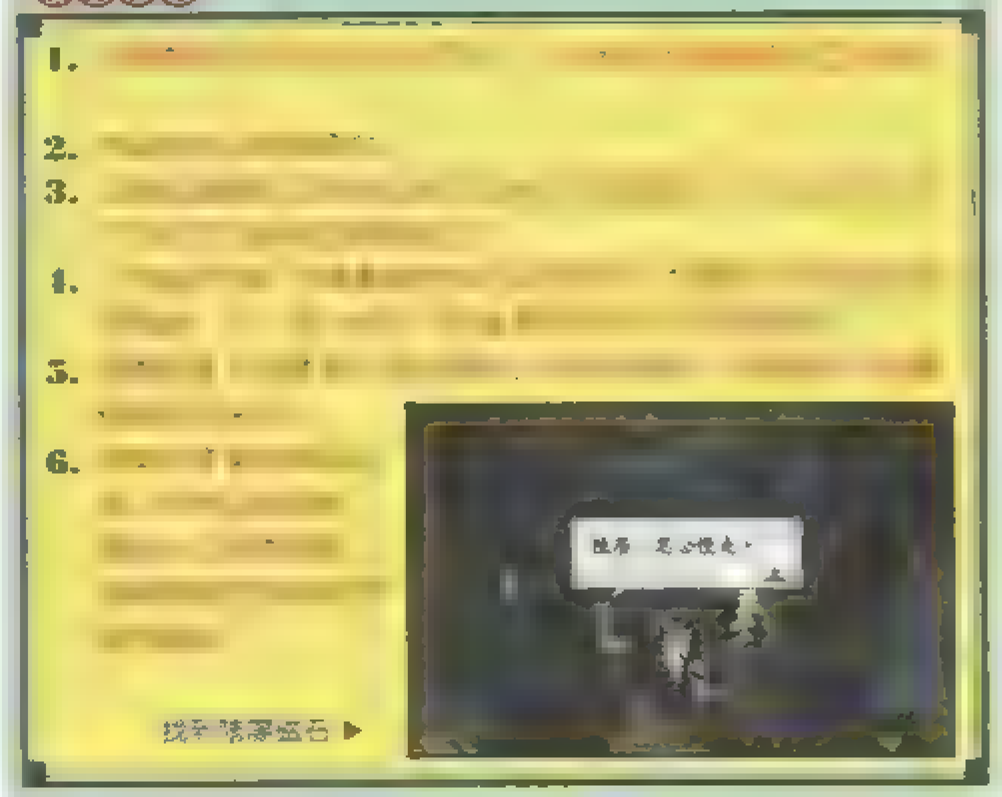


不要從懸崖跳下去▶

36 陰陽度魔盤

[illegible]而製作陰陽度魔盤需要白玉、朱砂、雕刻工具、陰陽磁石將四樣物品交給白惜香，楚留香開始想辦法引中原一點紅出現，回到留香居，蓉蓉把製作好[illegible]

攻略技巧

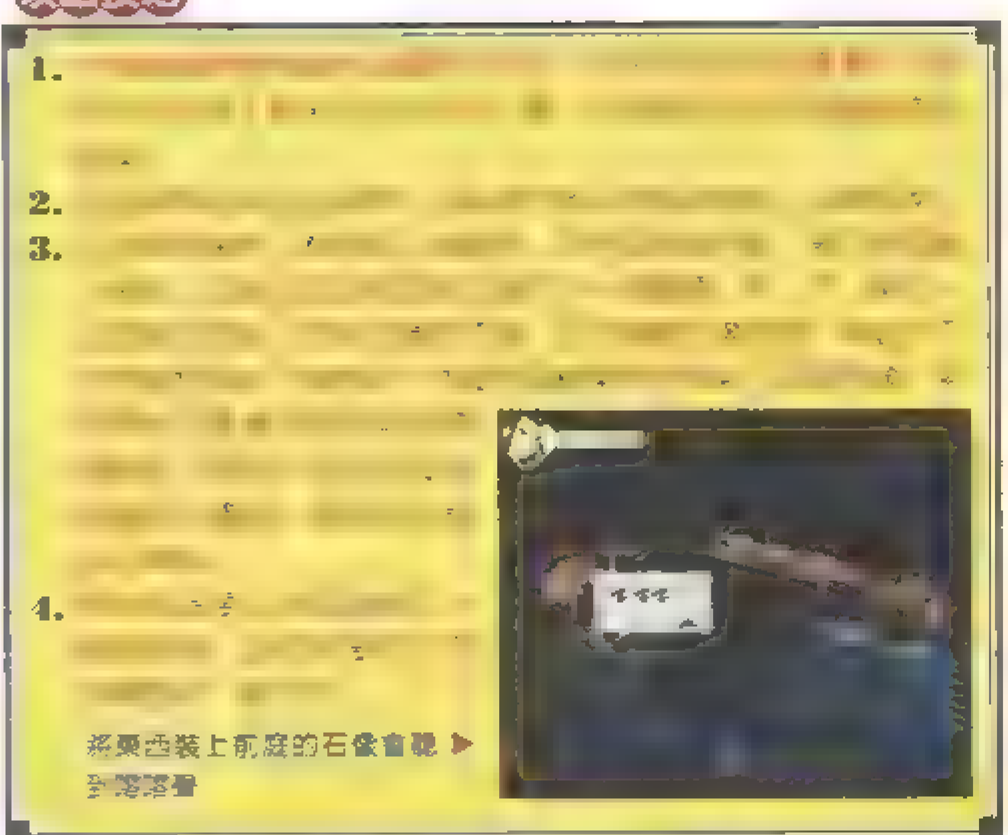


找到陰陽磁石▶

37 籌備資金

楚留香和林寒青決定去虎丘剿滅強盜巢，但在強盜的老巢卻沒發現有什麼值錢的東西，在港口遇到老翁他說他女兒被王員外逼死，於是去王員外家討公道，順便找王員外的藏寶，在王員外密室裡外發現財寶，順便教訓一下王員外，兩人回到留香居後到動力室找紅袖拿五十萬兩的銀票，然後再去找陰陽度魔盤的東西給蓉蓉。

攻略技巧



將東西裝上前庭的石像會發現蓉蓉▶

38 中原一點紅

得到[illegible]之後楚留香[illegible]張嘯林[illegible]，[illegible]一點紅在虎丘刺殺張嘯林，二人展開激烈的戰鬥，最後中原一點紅發現楚留香的身份，中原一點紅答應幫他忙，但三日之後要在劍池決鬥。

39 勇破梅花陣

劍池入口與一點紅會合，在劍池迂迴一點紅重創製造幻象的梅花弟子，西門玉霜怒不可遏出來找楚留香算帳，西門玉霜落敗想輕生被楚留香阻止，邀請一點紅去劍池深處找伍告，然後發現羅剎教刺客的屍體，原來伍浩已經發瘋了，在武鬥場看到伍浩拿著血連環，一點紅先和伍浩戰鬥，然後伍浩輸了，一點紅離開隊伍，等三天過後跟楚留香的決鬥，此時伍浩又瘋了，與楚留香和林寒青再度交手，終於拿到血連環。

攻略技巧

1. 走[illegible]會有人，再進入另一個地方[illegible]，三個梅門弟子跟西門玉霜被打敗，從前方大樹左邊可以進入另一個地方再走[illegible]路即可



▲[illegible]



▲拿回血連環[illegible]埋花居

40 血連環

拿回血連環後兩人回青城，在碼頭林寒青留了下來，之後自動劇情。白惜香帶著兩個侍女回了埋花居，林寒青決定留下跟羅剎教鬥到底：楚留香和蓉蓉等人討論伍告，[illegible]為伍浩就是朱宗潛，由此[illegible]索。楚留香決定到雲嶺找隱居的任夫人，此時林寒青進來要求同往。

攻略技巧





▲任夫人[illegible]

41 逝者的遺言

從任夫人那裡得到任幫主的遺書，得知當年天楓十四郎決鬥前已受傷，最後死在任幫主手裡，楚留香從兩人決鬥地點中推斷出當年先跟天楓打的人是天峰大師。

42 真相

在青城見到無果大師，得知天峰大師和無花在虎丘。兩人趕到虎丘山洞，楚留香從天峰口中知道一些事實，推斷出偷天一神水的就是無花。楚留香和無花出去山洞，揭穿了無花的陰謀，兩人決戰，打敗無花後任老幫主突然出現，並且化身成龍狼，打敗他後無花逃跑，任老幫主恢復人形，告知楚天一神水是羅剎教製作變狼藥的引子，自稱兒會幫楚留香的忙，之後化為白骨，難道南宮靈並沒有死嗎？

攻略技巧

1. 在青城[illegible]會見到無果大師
2. 去虎丘洞穴與無花對戰，用物品大量使無花失血，打敗之後會出現[illegible]但不能儲存
3. [illegible]無花戰鬥[illegible]對天，要小心任老的[illegible]，[illegible]打擾楚留香，使用[illegible]都不行，一開始對付可以使用[illegible]丸使[illegible]，不能使用[illegible]，楚留香必須先[illegible]，攻擊[illegible]可以使他失血至一千多體力，在戰鬥過程中楚留香只要體力下降到一千以下就必須補體力，龍狼處於[illegible]，[illegible]就能戰勝

43 巔峰之戰

楚留香和林寒青到劍池與中原一點紅大戰，打敗後自動劇情，是楚留香和中原一點紅大戰的動畫。一點紅離開前對林說參商劍在哭泣。

攻略技巧

1. 進入梅花[illegible]走二次，再往大樹[illegible]出去，往牌樓走去就來到[illegible]
2. [illegible]
3. 中原一點紅[illegible]敗，[illegible]，[illegible]楚留香之後離開，[illegible]，[illegible]羅剎教[illegible]在[illegible]台。
4. [illegible]，無花[illegible]決鬥，[illegible]
5. [illegible]





楚留香與中原一點紅的對決 ▶

44 羅剎密圖

[illegible]嶺的途中溺水，被阿水嫂救起，二人決定修整一番後去雲嶺急暴大空學毒，然後讓暴大空揭示羅剎秘籍中的秘密，第四章結束後出現製作人員，之後會[illegible]眾人物都加入楚留香的隊伍，然後表示可以繼續接網路任務。



▲[illegible]

幻想三國誌 貳

全劇情詳細報給你知 不用怕陷入卡關惡夢！



攻略指南 上篇

本遊戲的背景時間是東漢末年，也是前作的十年之前。男主角楚歌是位對諸事樂觀但錙銖必較的正值青年，對於十五歲前的記憶是一片空白，不過凡事朝前看的他，對人生態度是十分豁達，並不在乎過去究竟發生過哪些天大的往事。

■責任編輯　嗳比犬兒
■責任美編　乀水

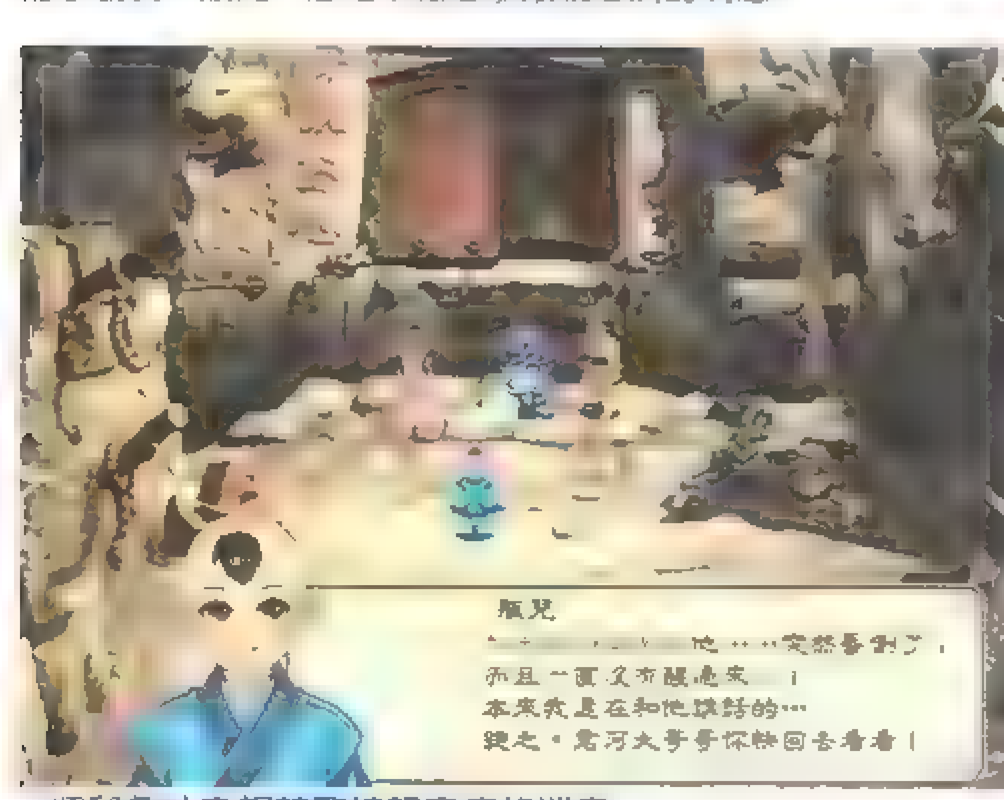




夢見帝苑

遊戲開始之後，楚歌迷失於黃泉海的夢境中，經由引導進入美麗的世外花園，帝苑之中。蓮無樹下，楚歌見到兩名道行高深的修行者，雲空與道天，正為漢朝存亡展開激烈爭辯，隨後消失。緊接著，名為英招的獸人襲擊楚歌，立刻進入遊戲中的第一場戰鬥。可惜這場是絕對拼不贏的，各位讀者只需要站著等死就行，不必刻意掙扎。英招此舉實是促成楚歌與黃帝（前作動亂的主謀者之一）靈體見面。從黃帝言談中，約莫可知楚歌前生為黃帝舊屬，這點與前作主角是相同的。在與黃帝一番促膝長談結束後，他提示各位，日後只要按下鍵盤G鍵，便能自由進出帝苑。帝苑的重要功能，就是進行生成物品裝備的動作，與控制化印寵物們的部分成長系統，屬於遊戲中經常有機會使用到的功能。

夢醒後，楚歌揉揉睡眼，見到兩名同鄉好友，韓靖與沈嫣，要隨他同往召億村近郊的沙暴廢坑中探險。雖然楚歌本來打算一人前往，才能獨得所有值錢寶物，可惜如今被發現，也只好與他們結伴同行囉。直直向螢幕的右側方向前進，到達廢坑入口前，有隻低層的魔物－沙蛇作勢阻擋，嚇得沈嫣花容失色，韓靖、楚歌為此激昂，三人聯手對上這隻不知死活的蛇。這場戰鬥屬於熱身性質，即使有隊友不幸掛點，也會立刻復活，因此沒有太多需要注意的地方，順敗可以拿來練習「連擊」的技巧。宰掉蛇仔後，韓靖將牠封裝，準備帶回家泡成標本，再採下牠頭上圓型的嫣紅花瓣。楚歌滿心期待地要入坑內一探，怎知懸崖讓他們無法跨越，看來只好回召億村另尋法門。折返回頭的時候，與楚歌同村的小朋友－瓶兒，急忙來報楚歌娘親患病的消息。



■瓶兒急忙來報楚歌娘親患病的消息



■帝苑

■蓮無樹下

楚娘生病


楚歌挨楚娘揍

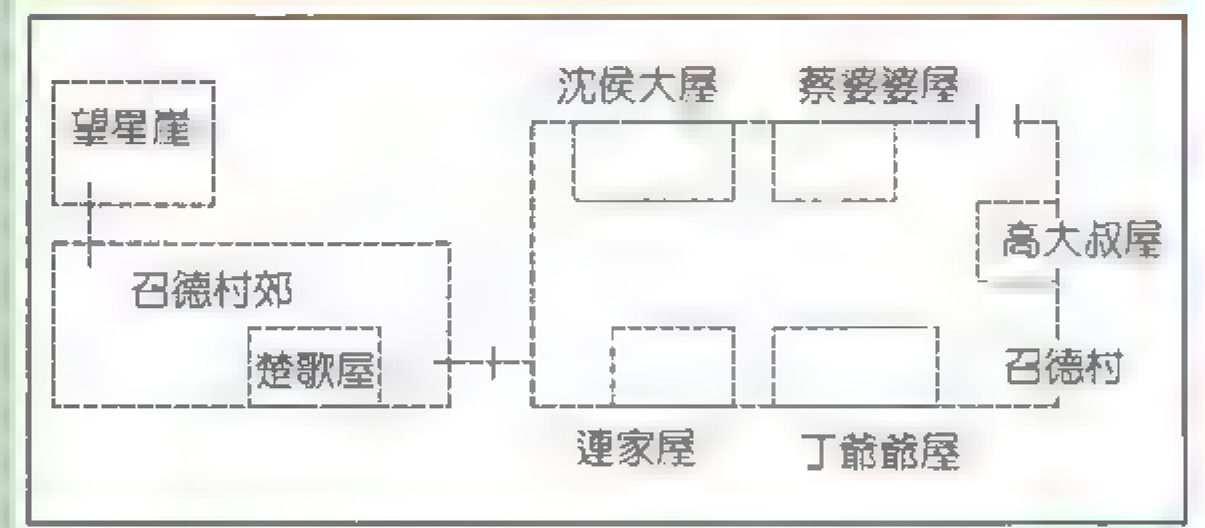
雖然平常楚媽媽身體強健如牛，這時生病未免大過奇怪，[illegible]的楚歌，還是決定先回自[illegible]於召[illegible]村[illegible]家中[illegible]說。離開廢坑地區，進入大地圖畫面後，往南稍走幾步，就是召德村入口。在這段區域中遊蕩的鼠仙，只要與他對話就會開始戰鬥，勝利後能得到不錯的經驗與晶魂，相信對往後旅程助益不小；只是這老鼠的實力不差，反應不快的話勝算較小，建議新手等換上裝備練完等級後再來，便能輕取。

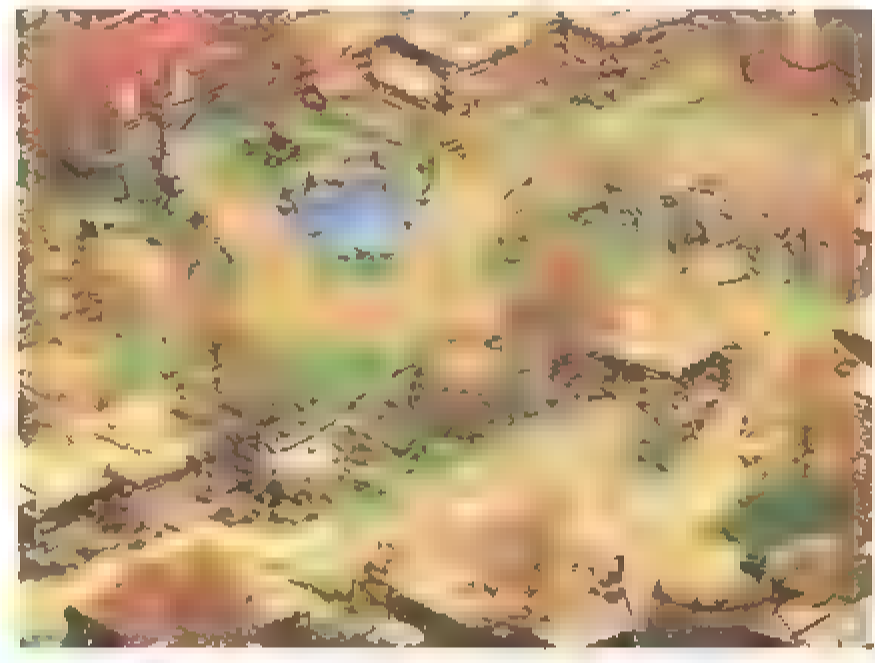
回到召德村，與村人寒暄問暖，繼續朝村子西南而行，就能到楚歌家門前。急忙入屋的楚歌，冷不防被鐵鍋砸頭，血花四濺，原來全是楚夫人田氏的伎倆，要拐楚歌速速回府！田氏見楚歌終日遊手好閒不務正業，要他去向沈嫣的爹親，也是馬騰將軍左右手之一的沈侯將軍接點像樣的工作來賺錢，別整天發夢想挖寶致富。揉著發疼的頭，楚歌來到沈侯將軍府內，撲了個空，偌大屋內只剩下一個肖想沈嫣多時的武兵趙季，他看楚歌韓靖與沈嫣如此要好，妒意竄升，竟動手與三人開戰！這場對趙季的戰鬥，其實我方贏面極大，想打輸也不簡單，適時使用沈嫣的武學招式「包紮」，多半沒有太大問題。教訓完趙季以後，沈侯將軍亦正巧打道回府，在愛女的力勸之下，他交給楚歌[illegible]名冊，請他協助清查人口，事成之後賞金五十兩。


沈嫣家

【召德村】

●地點：涼州武威郡（現稱縣），今甘肅邊陲一帶，靠近絲路。



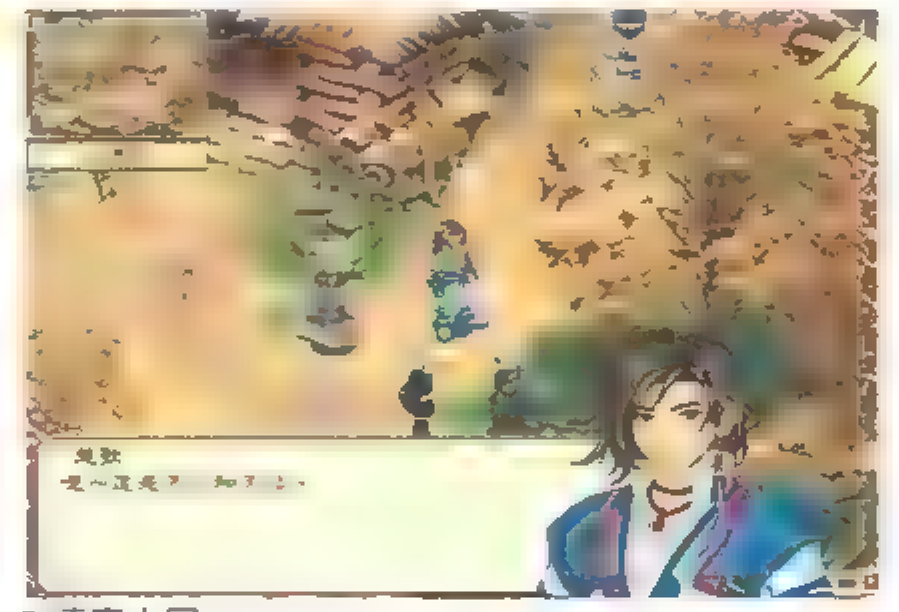

召德村

清查居住人口

清查居住人口的過程稍微冗長了些，看對話看得不耐煩時可以快速連打 Enter 或空白鍵跳過去。從系統中的待辦任務表中也能查詢還還有哪些村民是還沒去拜訪過的。查完村內，最後的漏網之魚是高大叔，聽說他上望星崖砍柴去了，該地位於楚歌家的左手邊。望星崖上，天色晴朗，萬里無雲，可惜就是沒有高大叔的蹤影，可能先回家了吧。但此行也非全無收穫，沈嫣發現到適合當處橋的長型木板，應該能讓眾人順利進入廢坑。行走多時，稍感疲勞的三人，坐在望星崖邊，大聲對著天空喊出自己的夢想。這段年輕的無憂無慮時光，雖然愜意，遺憾的是並無法永久持續。

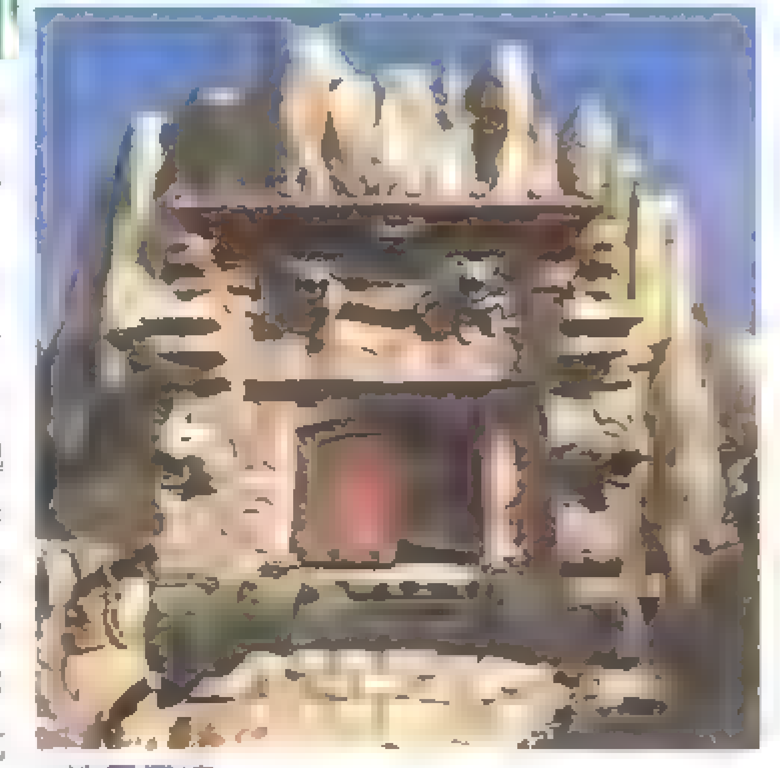
「那天的天空很藍，白雲輕飄飄的，在我們眼前一直變換著形狀…依依飄出的紅色花瓣，在風裡，與我們心中的願望，單純而絕美的交錯著。當時，夢裡的一切早已被我拋諸腦後，更渾然不知，這抹落入眼裡的鮮豔血紅，正預視著我們人生的另一個開端…」

回到召德村內，高大叔就站在家門前，與他交談過，就算完成他的調查了。只要確定已與所有村民對話過，就可以回到將軍府交差啦！沈侯看楚歌快速完成工作，心情愉悅，將酬金付給楚歌。此時門外來報，一群異裝之人入侵廢坑，意圖不明；楚歌深怕寶藏給人捷足先登，決定立刻前去搶奪，當然韓靖與沈嫣也不會就這樣默不吭聲，便跟著楚歌前去。


清查人口

廢坑尋寶

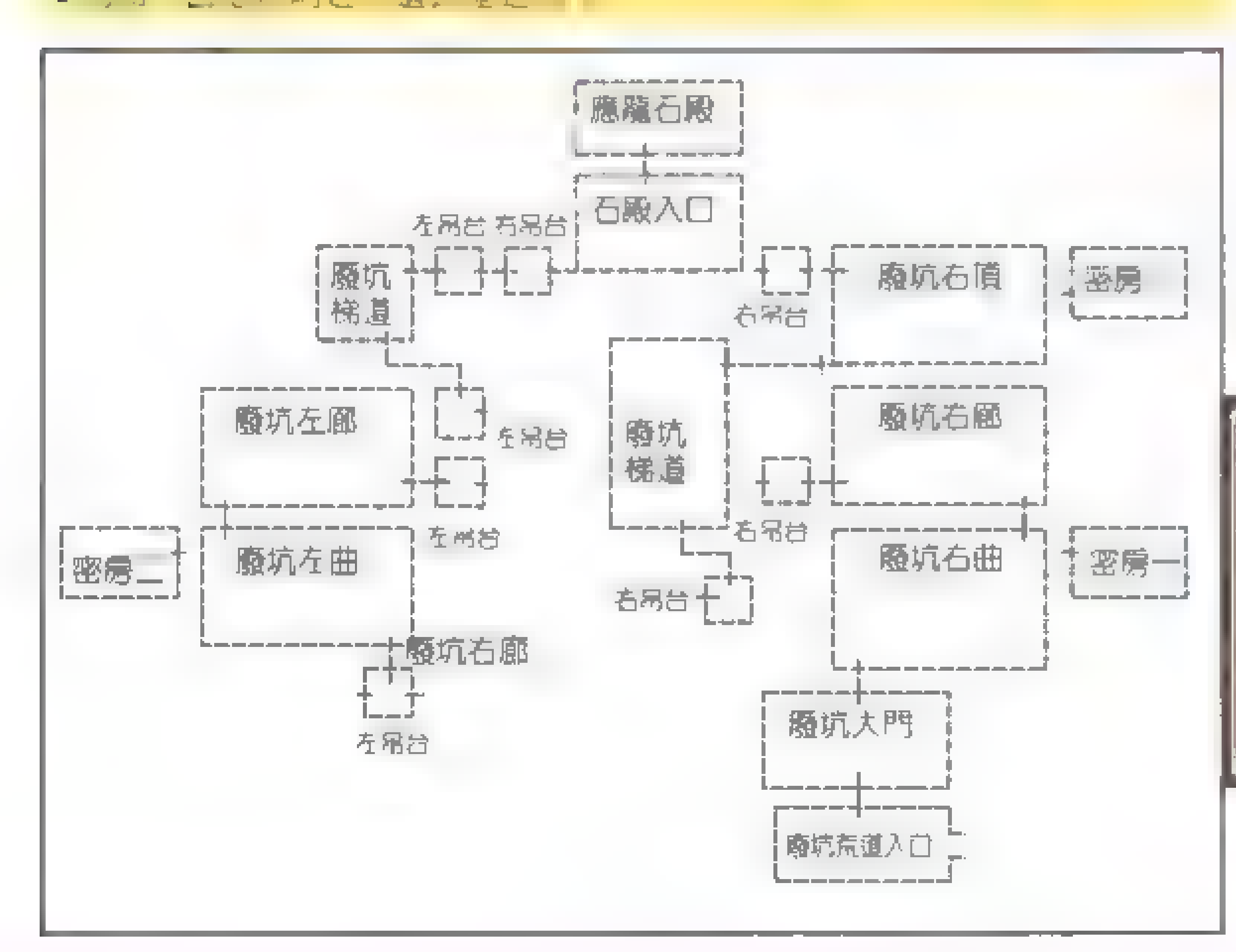
廢坑內各種毒獸四處橫行，建議讀者們沒事多找幾批來練練拳頭，提升等級，免得等會兒打不贏魔王。要到達纜車之前，請先到附近的密室（場景名稱是這樣，但入口並沒有特別隱藏起來）場景中打開寶箱，取得道具「油袋」，才能使纜車順利滑動。沒有油袋做潤滑的話，遊戲會提示各位去將它找出來。穿過蜿蜒的坑道，三人來到雕琢精美的應龍石窟之前。旁邊擺著熟悉的愛心茶桶，建議各位先喝水補補員氣體力，存個檔，再進入裡頭比較保險。應龍石窟內，壁上刻滿西域文字，中心處立著長相俊美的男性石像。好奇的沈嫣與韓湘四處查探，找到一捲「古神殘卷 之一」，記載著遠古時代應龍與女魃的愛情傳說。沈嫣暴名登上應龍石像要看清他的長相，[illegible]，山魈鬼手持石斧，要眾人留下[illegible]龍石像！


沙暴廢坑

山魈鬼是遊戲中第一個魔王級敵人，體力與破壞力都不是先前雜兵嘍囉能比擬的。比較有效率的打法，就是等待我方三名同伴都能行動後，再同時發動攻擊，以連擊的傷害值來快速打倒對手。以楚歌「御天劍」→韓湘「遊龍劍舞」的順序是比較容易連接起來的，熟練後不妨再將沈嫣的「葵風」加入其中，多少能增加傷害值。


先取得油袋


大戰山魈鬼



打敗山魈鬼後，楚歌撿到一顆有著奇異花紋的巨蛋，三人都以為戰鬥就這樣結束了，沒想到山魈鬼見神秘蛋被奪，強行起身以最後力量反撲，楚歌為保護沈嫣，以身為盾擋下致命一擊，身受重傷！沈嫣為此，對楚歌的好感更添幾分，憐惜不已。稍事休養後，與韓湘對話，他突然表示想立即動身前往京城，楚歌聞之亦想隨韓湘同行，只是一心想安居此地的沈嫣，看兩人爭先恐後要出外打拼，完全沒把她女性的魅力擺在眼裡，心中氣惱，含淚離去！楚歌擔心沈嫣會迷失於廢坑內，隨後便要追上。步出廢坑，要回召德村的途中，丁爺爺渾身是血，爬行至楚歌面前，告訴他召德村被打劫的壞消息。這讓楚歌心怒氣急，與書斐加快腳步趕回村內，試圖阻止災禍。

獲得物品



神秘蛋 ×1

得到神秘蛋

召德村慘遭屠村

召德村內，無數村民血流成河，眼看許多鄉居慘死的楚歌，更是焦急，在往村郊的路上，見到被傷得只剩半條小命的瓶兒。在告訴楚歌沈嫣被帶到望星崖的事情後，瓶兒昏死過去，讓楚歌心痛如刀割，發誓要將屠村者擊殺，報此大仇！望星崖上，數名黃巾賊數著搶來的財寶，露出貪婪的笑容。身材壯碩的賊人李信，強擄沈嫣，要將她帶到後方去遂其好事。楚歌、韓靖親眼目睹沈嫣被抓，想搭救卻被其餘黃巾賊擋阻，憤怒的楚歌，要以拼命斬殺！這場戰鬥中將面對多名黃巾賊兵，只要在之前有好好練功，應該不至於打輸才是。打敗這群毛賊之後，氣息紊亂的楚歌本要追回沈嫣，誰知中途又殺出大角，身著黃袍的妖道張祭自天而降，看楚歌兩人似乎去過礙坑，身手不錯，召喚出本系列經典魔物－千魂蛛，要將楚歌與韓靖作為餌食。



瓶兒身受重傷

千魂蛛能力對目前我方來說實在太強，但並非無法取勝，有點類似前作初期的魔王：趙雲。只是牠高達一萬點的體力，需要花掉很多很多的時間來打掉，這段期間各位也有可能因連受攻擊而陣亡，所以要打贏一要練功練得夠，二要裝備、晶魄準備得當，藥品充足（要在黃巾滅召德村前事先買齊），三就是靠不錯的運氣多多閃掉千魂蛛的攻擊。要是能打贏千魂蛛，可得到大量經驗值、金錢與稀有晶魄作為獎勵喔。面對超強的千魂蛛，韓靖不願兩人同喪命此地，自願犧牲，爭取足夠時間讓楚歌離開。眼睜睜看著韓靖被千魂蛛打落懸崖，楚歌命在旦夕，此時一道巨大劍氣落下，直劈千魂蛛，瞬間就將牠送回老家！出手解圍者，乃是前作主角之父，豪氣瀟灑的姬風！張祭見強敵到來，不欲再做無謂之戰，便揚長而去。姬風本想上前關心楚歌傷勢，但趕來援救召德村的官兵也同時到來，領軍者正是西涼最強武將，年輕氣盛的馬超！馬超看姬風手持長劍，不分青紅皂白一口咬定他是兇手，眾多兵士一擁而上，姬風亦不願乖乖挨打，身旁紙鶴化為天若宮劍士，雙方於焉展開激烈衝突！這場大混交戰並沒有特殊的戰鬥目的，時間一到自然會結束。體力所剩無幾的楚歌，不願看到救命恩人繼續廝殺，上前阻停，卻因傷重而昏迷倒地。



望星崖

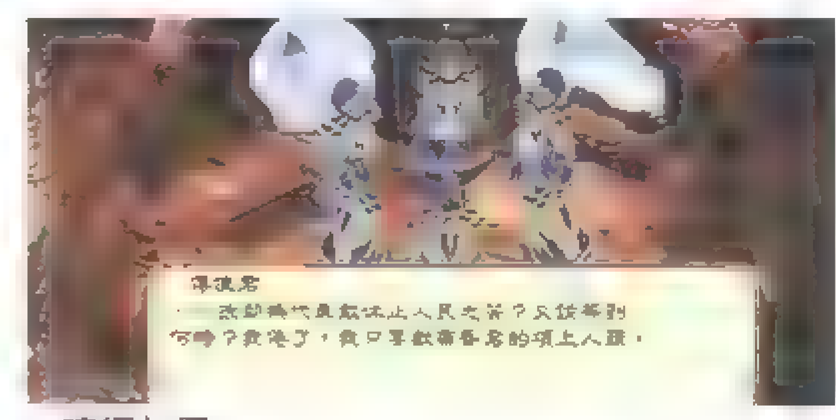
楚歌離鄉踏上旅程

楚歌再醒來時，已躺在家中臥床上。他環顧四週，不見母親田氏，極為擔心，立刻起身要到村內找尋母親下落。在殘破的召德村內，馬超正在巡視有無其他生還者，並告知楚歌所有的倖存者，包含田氏在內，都已安置於將軍府內，他也透露田氏其實身染肺病，早已苦撐多時。踏進將軍府中，昔日氣派不再，當下更成為災民收容中心，楚歌尋尋覓覓，終於找到虛弱的田氏。她看見楚歌悲傷的表情，竟怒斥他不該如此軟弱，更要他離開召德村，去外面闖出一番大事業，另在這裡蹉跎青春，最後交代楚歌回家中廚櫃內拿她這年來存下的錢作為旅費。依照田氏所言返回家中調查，當真在右上角的櫃子內找出三百兩現金。楚歌這才明白，以往田氏將他所賺金錢盡數搜括掉，原來一毛也沒花掉，而是儲蓄起來，期待有朝一日能讓楚歌當成上京謀生的盤纏。感激母親心意的楚歌不禁涕淚縱橫，對天發誓，此去若不功成名就，決不回鄉再看母親一面！收拾好行囊的楚歌，在召德村的出口前，遇上為送行而來的馬超。兩人互相期勉，並結拜以兄弟相稱。此刻，楚歌踏出人生中全新的一步，迎向未知的命運旅程。



告別母親

畫面轉幕，各位可以看到自稱為「暗行七君」的六名神秘人物：驍武君、美才君、異術君、星運君、傳使君、雅策君，正預謀顛覆天下，他們與日後的故事也有著深刻的關聯。當讀者們能夠開始操縱楚歌的時候，請往大地圖召德村的南方走，目標就是長安城。漏夜趕路的楚歌，抵達長安城時不但因夜間門禁無法入城，更是餓得四肢無力。這時楚歌想起日前曾在應龍石窟內到手一顆異常巨大的蛋，馬上決定要生火將蛋煮熟，祭拜五臟廟。



暗行七君

楚歌與蜜兒的初次見面

烤上片刻，蛋殼居然自動裂開，飛出一隻約莫掌心大小的女童，滿面笑容地直視楚歌。更驚人的發展還在後面，小女孩飛撲抱住楚歌的臉，高興地叫著娘！這遠遠超過常識的劇情，令楚歌如遭雷擊，連人生也失去了色彩！他當然堅持不認這個非親非故的小鬼，她於是哀傷地嚎啕大哭，這陣哭聲又引來另一名不速之客。荷葉童子．青鼉對小女孩一見鍾情，當面向她示愛，也因此惹她哭泣的楚歌，便成為荷葉童子敵視的對象，造成兩人衝突！對荷葉童子之戰。缺乏練功的讀者，或許覺得青鼉的戰鬥能力頗強，不過還請您放心地打，因為楚歌在「女兒」的加持之下，等於開啓體力、真氣無限的外掛，想輸也難。收拾青鼉之後，他與楚歌千金互訂契約，讓她吞吃落腹，成為隨時能現身協助我方的化印神獸，主選單中的「化印」系統功能亦正式啓動。楚歌雖然無法接受像這樣半路認個女兒的悲情人生，但既然把人家老爸給殺了，實在難辭其咎，只好勉為其難讓這個只會咪咪叫的女娃兒跟著自己闖江湖啦！楚歌替她想了個還合適的名字：蜜兒。

蜜兒吸收青鼉後，吵著要楚歌陪她練習變身，開始進行拼換圖案的小遊戲。這門迷你遊戲的玩法，是在時限內將九宮格中的圖一一更換，讓拼出來的圖像能與左方的範例圖完全相同。剛開始玩很容易失手，畢竟每種圖的相似度都很高，特別是外圍的圖由於可辨識部分不多，錯認機率最高。玩輸還想重來的話，只得請讀者們重新讀取進度，再戰青鼉一回嘍。順利完成這個小遊戲的話，能獲得額外的贈禮。



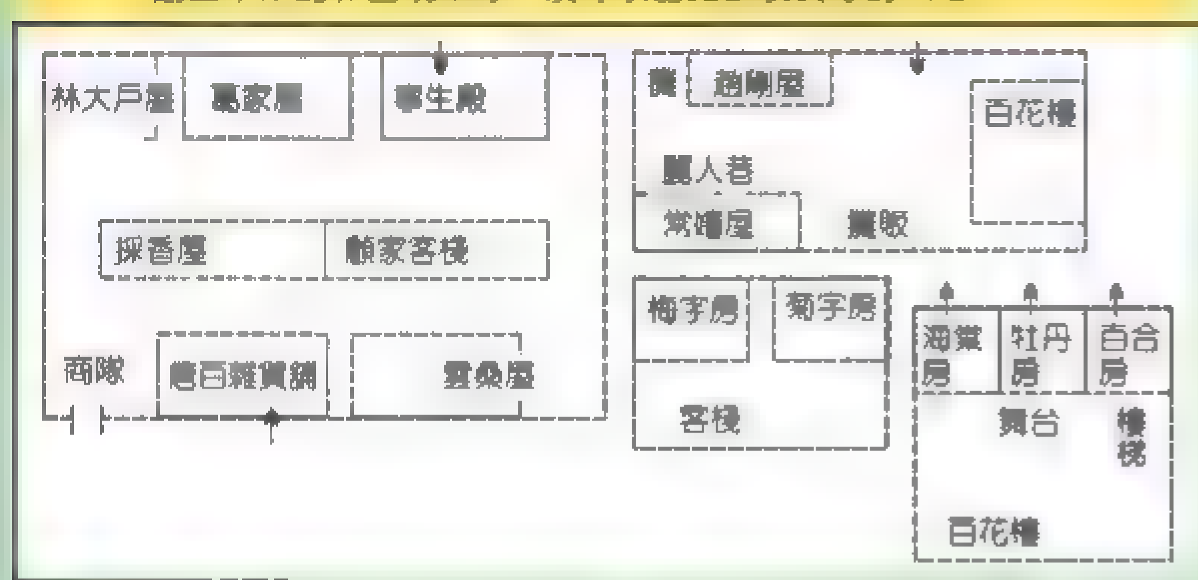
蜜兒出場

2766

小遊戲

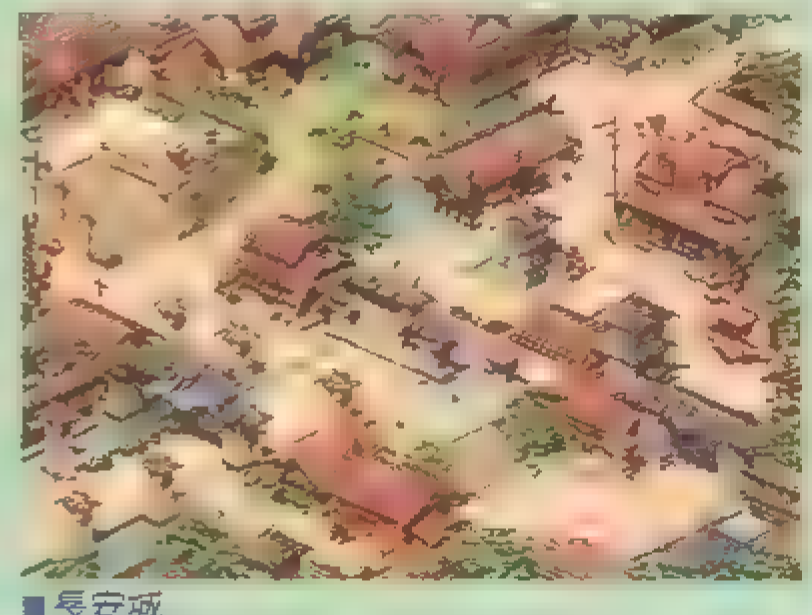
抵達長安城的初戰

●地點　古城長安，位於陝西，位於關中平原中部，北臨渭河，南依秦嶺，規模雄偉、街道整齊，亦比起洛陽較為繁榮，目前仍充斥著董卓所遺留下來的非正規軍隊、及尋求出路欲展長才的人士。



朝陽升起，總算可以進入長安城內。初次來到大城市，不妨先到巷古中走走，為楚歌與蜜兒添購些新的裝備，以及使用頻率較高的藥物。多與路人們對話，是此處進行的重點，特別是與楚歌找工作有關的對話，更是非聽取不可。確定收集情報妥當後，請移動至位於北部的長安麗人巷，將麗人巷內居民的對話都進行過後，就可以返回長安大街，劇情將自動進行下去。至傍晚時分，無比飢渴的楚歌打算在客棧內投宿，但是當真的走到客棧門前時，才想起自己預算有限，使他難以決定是否該進客棧去。正當反覆考慮的時候，一名打扮穿著十分貴氣的纖弱少女，慌張地匆忙地跑向客棧，楚歌見狀並送上門，主動表明願意幫助她解決任何困難；怎料此舉卻是惹禍上身，追著少女的大批黑衣人，乃是暗行七衆的各地幹員，勢力龐大，看楚歌竟會竟敢庇護名為瑤甄的少女，立刻下達殺無赦的命令！暗行七衆憑著人數優勢，便足以對各位造成頗大威脅。

這場戰鬥中，最危險的隊友其實就是剛加入的瑤甄，防禦力以及體力都偏低的她，無法承受敵人太多次的攻擊，如果希望讓她分享到此戰勝利後的經驗值等回饋，讓蜜兒時常為她回復體力是必要之舉。打發第一批雜兵群之後，為首的中頭目再叫出更多援軍，楚歌等人遭到團團的包圍，展開第二場戰鬥！這回敵人採人海戰術進攻，雖然其中並沒有能力特別突出的主將，可是連續被打個十幾下，後果可也不是鬧著玩的。取勝要訣同樣是隨時幫瑤甄回復體力，保持我方戰力，再穩紮穩打。連勝兩場，對方人群仍沒有絲毫的減少趨勢，反而越聚越多。就在楚歌亂了方寸的時候，神秘組織護靈血族登場，成員清一色為女性的她們，以命相護，為楚歌與瑤甄製造逃脫機會。機不可失，自當把握，請操作楚歌往長安麗仁巷內逃命吧。



長安城

離開長安城


海棠之吻

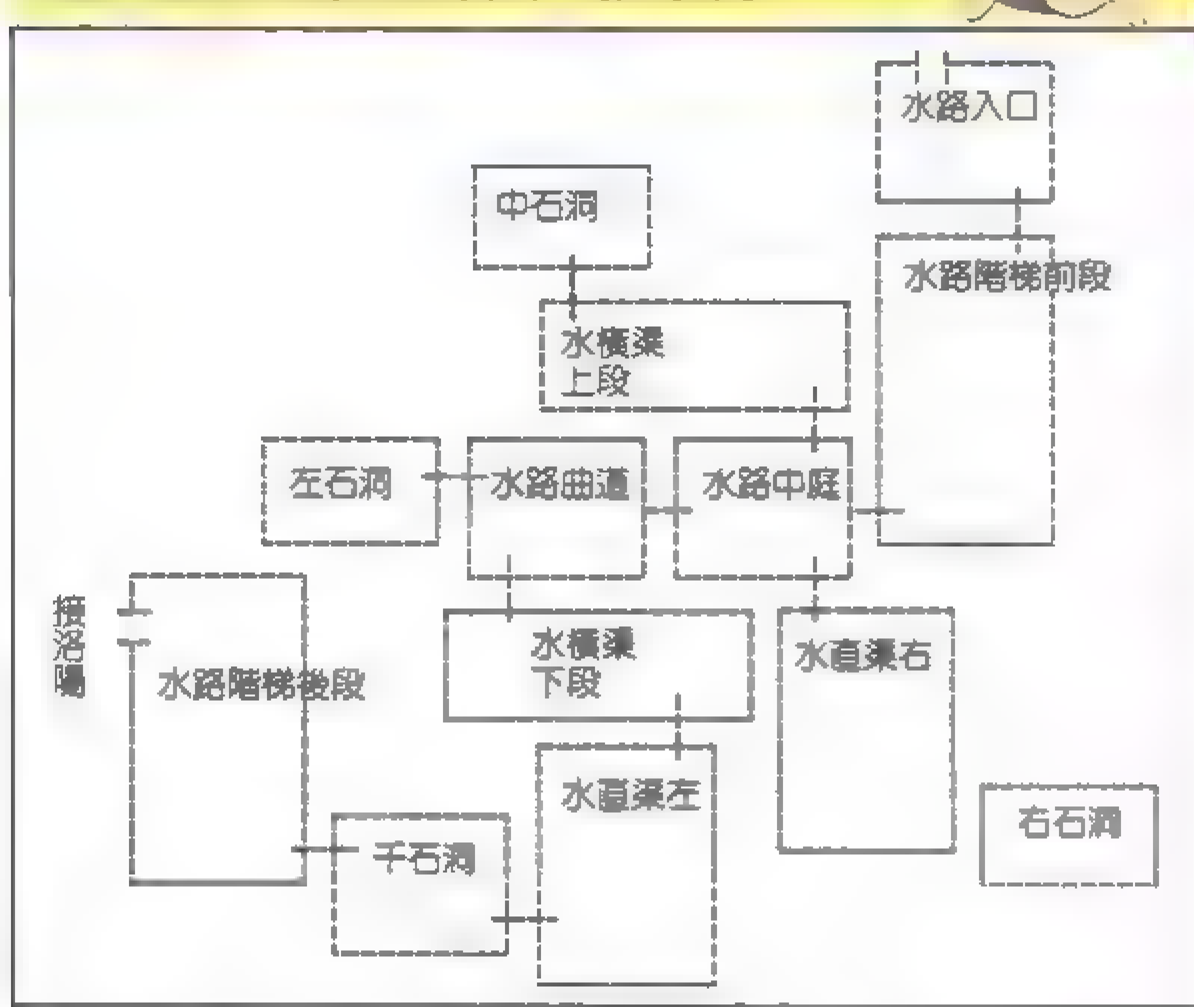
饒人巷的盡頭，萬頭攢動，不知有什麼熱鬧的表演。楚歌心想，鑽進人群中是隱藏行蹤的最佳方法，便扛著瑤甄來到長安西市之？正眾多青樓中最具名氣的百花樓裡。會造成眾人陶醉如癡的原因，是百花樓第一名伶海棠，難得登台獻唱，她姣好的美貌和天籟般的歌唱名聲，早已名震大江南北，慕名者眾可謂多如過江之鯽。楚歌為此不愼著迷片刻，但是逃命要緊，如果能活下去以後還怕沒機會聽嗎！如此想著的他拉瑤甄來到沒人注意的二樓，挑了一間最大的廂房，躲入其中。順利脫險後，楚歌、螢兒看到桌上許多新鮮欲滴的新鮮水果，老實不客氣地大嚼起來，留下瑤甄獨自愕然地站著。吃得起勁之時，主人竟然恰巧回房，她就是方才吸引無數目光與讚嘆的百花樓一姐，海棠姑娘。驚得失去志傑的楚歌，本想威脅她切莫輕舉妄動，誰知這與眾世至的女孩，立刻給了楚歌一吻，登時令他腦海一片空白，慘遭海棠補上一記直踹，撞破紙窗掉落街道上。

行跡暴露，街上會有許多暗行七眾的下屬出沒，只要碰到就是戰鬥。想要早早離開此是非之地，請往長安城門的方向前進。楚歌、瑤甄奔逃至城門，發現一支商隊正要從翠華小路前往洛陽。瑤甄聽見目的地是洛陽，當下決定與之同行，並願意以高額酬勞請楚歌擔任護衛。從不跟錢過不去的楚歌，爽快答應，沒想到後方尚有一人追來，仔細看才知道是昨晚惡整楚歌的海棠。這時候的海棠已換上輕便行裝，拿著楚歌昨晚遺落的古神殘卷，強要與眾人同往洛陽，礙於追兵眾多，急欲離開的楚歌也只好先讓她跟著商隊行動了。遊戲進行至此，各位讀者終於擁有了四名隊友可供差遣，離開長安前請記得為兩位姑娘換上更好的裝備。

跟著商隊前往洛陽

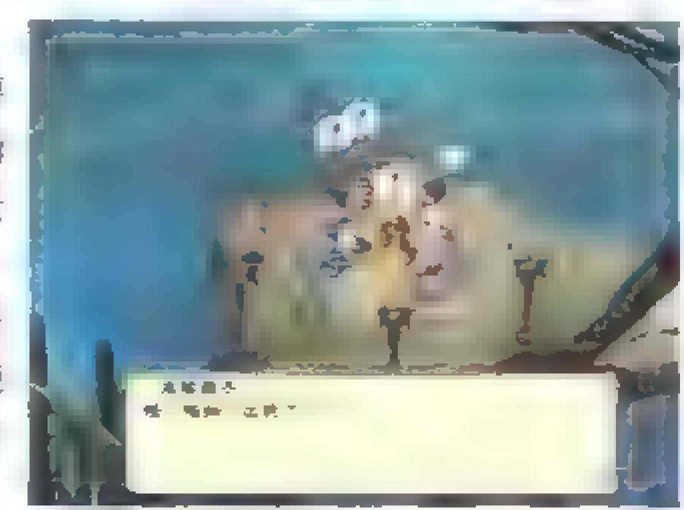
魚精・桔羅

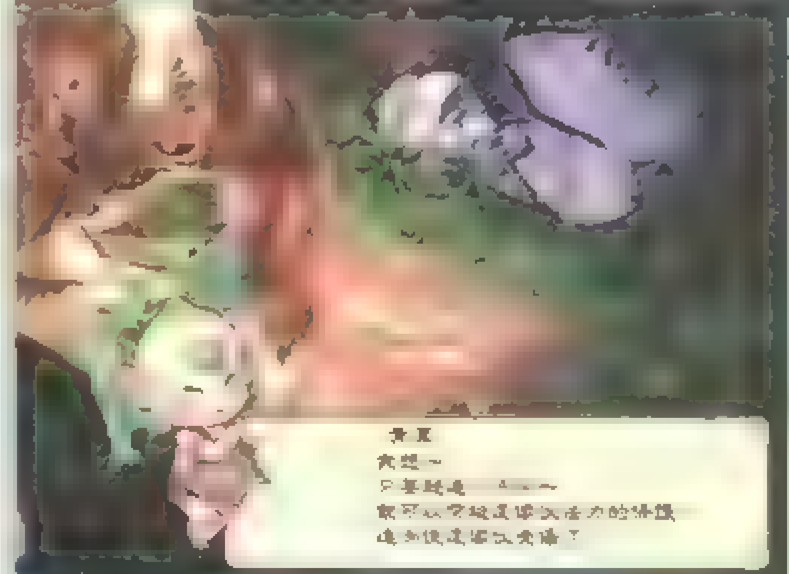
●地點：潼關位於長安與洛陽之間，有黃河流經。



離開長安城後，往東走，就能找到潼關水路的入口。水路內妖怪眾多，加上道路較窄，很容易撞上敵人，不妨將這視為一種強制性的訓練，好好鍛鍊一下自身基底吧。深入地底，來到水路中庭，四周妖氣漸濃，隨行道士心知狀況有異，突然間內劇烈震動，嚇得商隊人士奪門而逃，獨留楚歌等人。震過後，妖物現身，趣味橫生的造型，讓大夥兒不禁竊笑，讓魚精・桔羅感到自尊受創，開始攻擊楚歌與隊友們！對桔羅之戰。牠與之前敵人有所差異的地方，就是開始會使用全體攻擊來對付我方。讓蜜兒使用化印喚出青鳥，使用全體回復的招式，在狀況危及時會相當有用。防守得當的話，擊敗桔羅的難度並不會太高。

主動挑釁卻慘遭打敗的桔羅，竟然開始哭泣起來，讓楚歌不知該如何是好。這個時候，姬風也現身此地，碰上楚歌，說明自己是因水路內妖氣過於濃烈而來探個究竟，還附帶說明如果讓蜜兒把桔羅納入化印中，就能擁有「游泳」的技能，在水流區域任意通行。就這樣，桔羅也成為化印神獸的一份子。讀者們請務必記得在化印系統內的成長項目中，讓桔羅學習「游泳」的技能，才有辦法下水行動。潼關水路的佔地甚大，雖然多半是死路，卻也放著許多的寶物等待大家來拿，對強化隊伍戰力有著正面的幫助。水路的終點，是名為千石洞的場景，欲進入此地之前，最好先進行整備工作，回復體力與儲存進度後，再繼續前進會比較妥當些。石洞內，曾經在前作猛將傳..不，是資料片「鳳凰誓」中登場的紅夜與白樺，與強烈妖氣的根源－千食鬼正要展開戰鬥。因與黃平道士起了衝突而導致重傷的白樺，對上大量吸收妖物而元氣旺盛的千食鬼，根本毫無勝算可言。與兩人乃是舊識的姬風，自當仗義相助，楚歌也跟隨姬風迎戰凶惡的千食鬼。


魚精・桔羅現身


記住第二下以後才能對他造成傷害

對戰千食鬼

對千食鬼之戰，千食鬼比較特別的地方，是擁有護體的障壁，尋常的單發攻擊無論威力再強，也無法傷牠一根汗毛。唯有運用連擊系統，第二下以後的攻擊才會開始對牠造成傷害。所以[illegible]，最好能等我方多數隊友能夠行動以後，再同時進行攻擊。此戰中我方[illegible]同伴，他的行動雖然不受各位控制，然而他一出手所造成的傷害可是奇高無比，擁有獨自解決千食鬼的能力。假如各位懶得打，就多多等待姬風進攻即可。

消滅千邪鬼後，姬風任務完成，將要與眾人告別，繼續雲遊四海，行俠仗義。離開之前，他將自己師門所傳之物「天行護印」贈與楚歌。楚歌也從紅夜那兒得知傳說中有處神仙湖的湖水能治百病，必定能醫好楚媽媽的病情。以上兩事雖與目前的行程無關，但總是值得作為參考。接下來，請由出口離開潼關水路。出水路後，在大地圖上往南走，很快就能看見洛陽城的入口。

Ps.抵達洛陽城之後居然遇到了[illegible]，到底是會發生什麼事呢？敬請期待下期分曉囉！

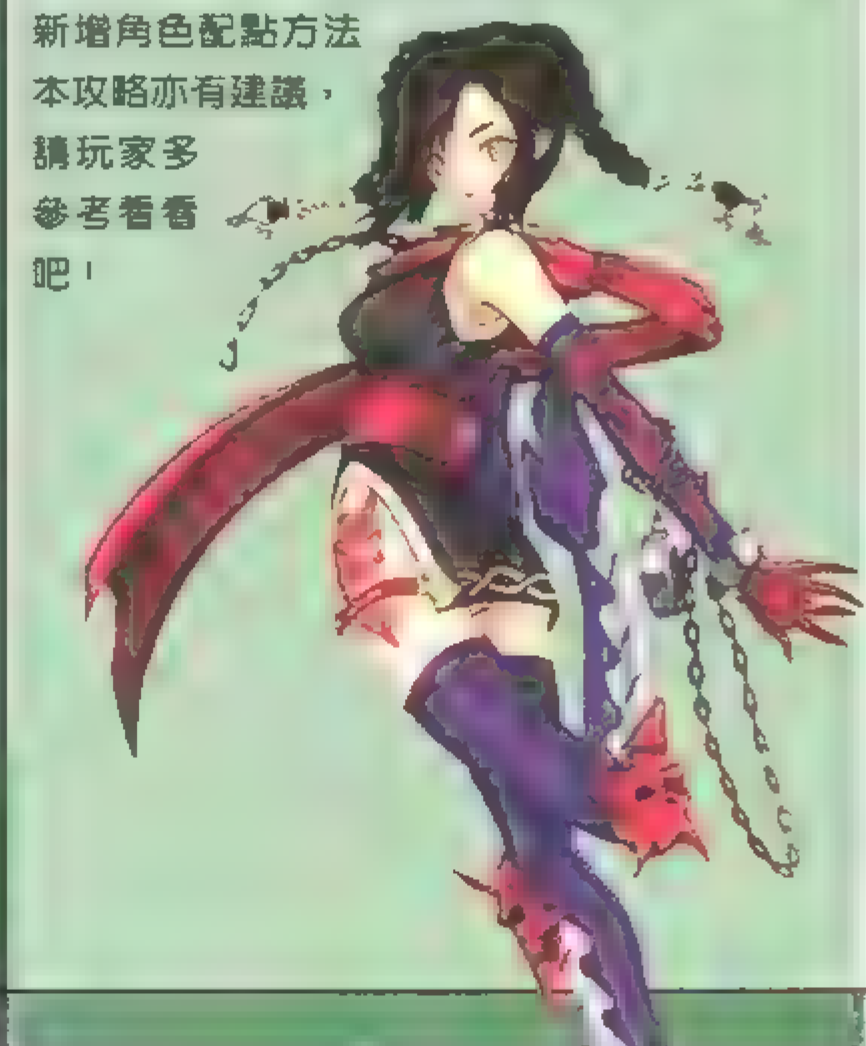




關卡攻擊 教戰祕笈 上

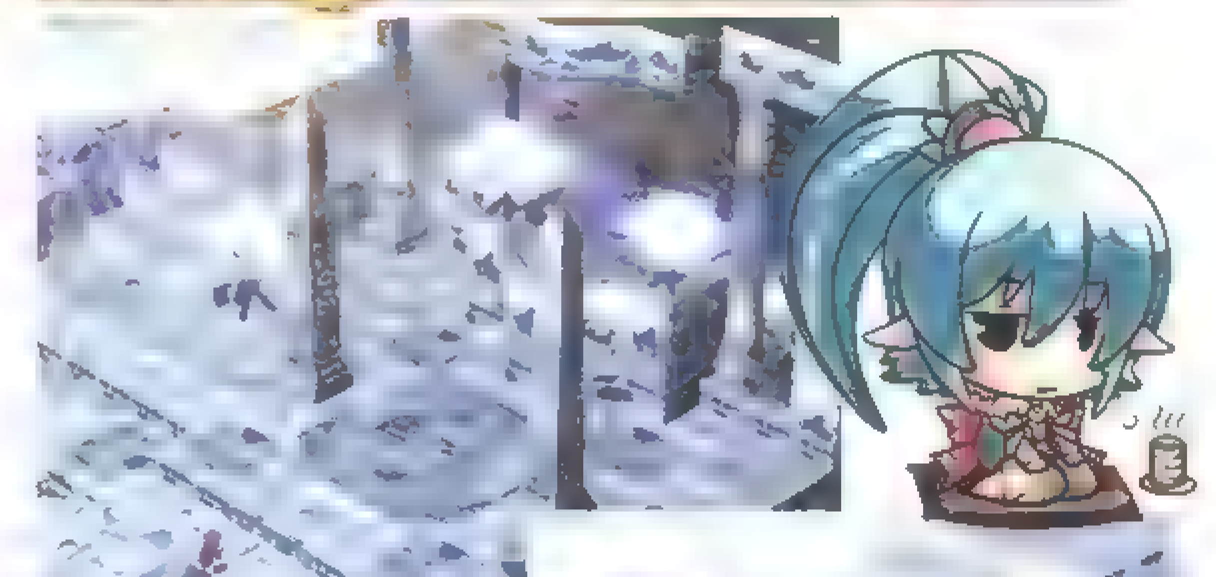
DATA

這次《風色幻想4》人物能力基準和三代的模式是大大的不同，光升級時不會回滿HP/SP就差了很多了，而且也加入了背襲和側襲等的參數變化，使得戰略性上升了不少。而難易度的選擇也會影響人物的初期基本能力值，本攻略是以普通難度，無繼承三代破關存檔的方式下進行。人物的基本能力配點三代的方式進行即可。而本作的新增角色配點方法本攻略亦有建議，請玩家多參考看看吧！



序章 意料之外的相遇

BATTLE 1 妮依・迪亞諾耶魯



■一開始的系統教學關卡，只要別一下子衝太深，基本上這關是沒難度的

＊出場敵我

	妮依
	半人魚×2、膠質怪×2、骷髏兵×3

＊勝敗條件

	敵人全滅
	妮依死亡

＊攻略重點

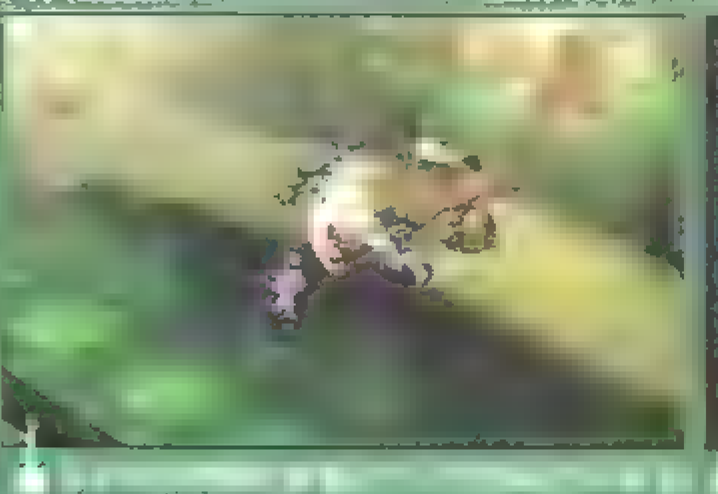
本關為教學關卡，雖然我方只有妮依一人，但只要注意別讓妮依過於深入敵陣，也是能輕鬆獲勝的一開始的能力配點，建議先學習冥想修練、鬥氣凝聚（或攻擊刻紋）、劍舞星耀、星耀衝擊等技巧而妮依的基本能力配點，則建議以力量、智力等能力為重點來提升做好基本工作就來攻略本關卡吧！基本上是只要逐格推進，誘使敵人站在同一直線，再以鬥氣凝聚接星耀衝擊的方式就能快速的擊倒敵人。須注意的一點是，在與骷髏兵作戰前，先在階梯前誘出膠質怪予以擊倒，避免最後與骷髏兵戰鬥時，膠質怪一直在旁邊輔助，演變成消耗戰的情況。

■責任編輯：富哥／二小姐
■責任美編：乀水

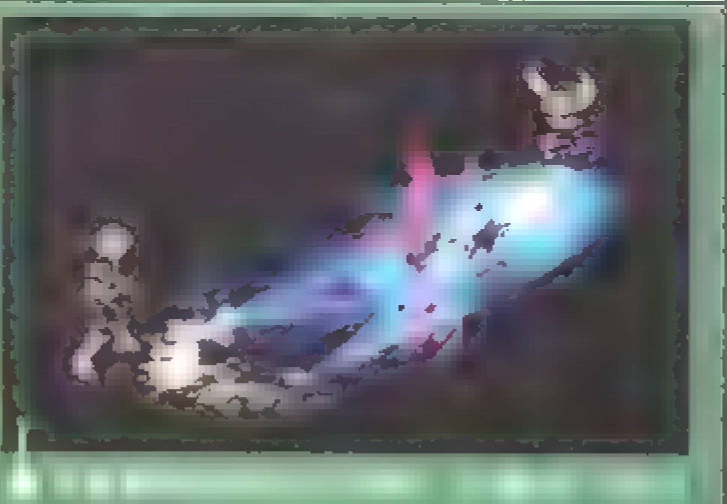




使敵人都走到同一排，這時就可以先標
升狀態再衝撞過去了



傷害力吧



打大多才好

BATTLE 2 不顧大局的笨蛋？

＊戰場配置

我方配置	妮依
敵方配置	強盜頭頭(BOSS)、強盜×6

＊勝敗條件

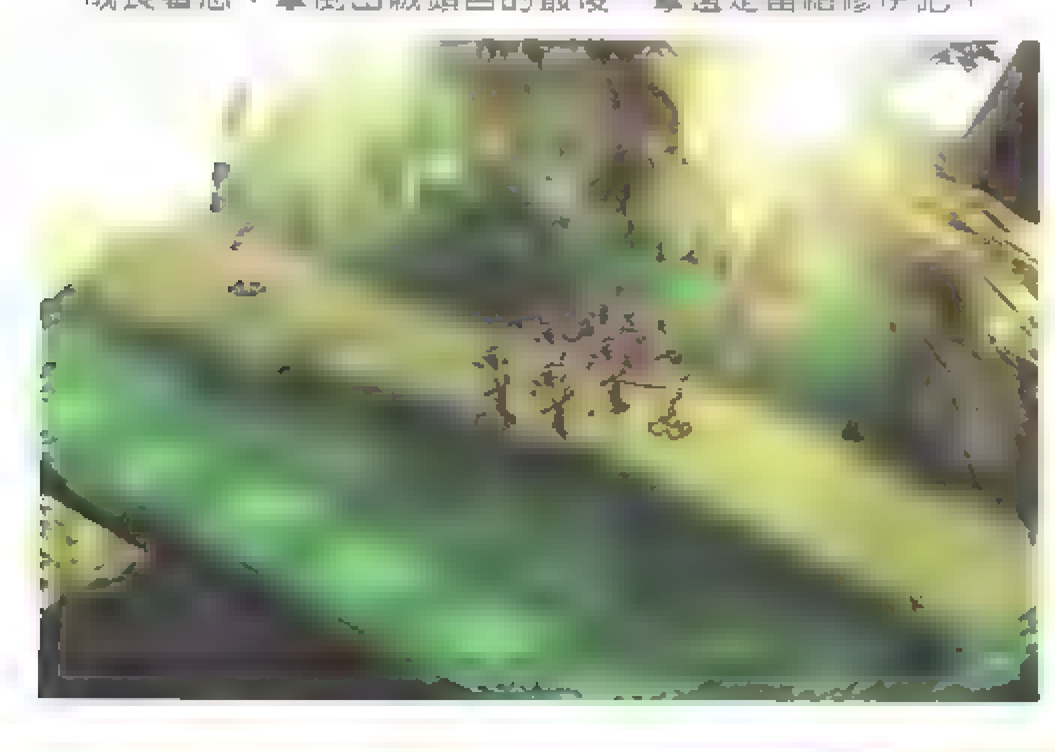
勝利條件	敵人全滅
敗北條件	我方任一人死亡

＊回合事件

第二回合我方增援修伊
當修伊 HP 低於 60%，或進入第四回合時我方增援法姆

＊攻略重點

本關卡一開始時依然是妮依面對著大量的山賊，山賊們能力雖低，但是要是被圍毆也是撐不了幾回合的。建議方法是一開使先往道路外側移動，這樣一來會主動行動的山賊們有很大的機率會在妮依旁邊排成一直線。這樣下一回合就能以鬥氣凝聚接雷霆衝擊的方式，一次解決多名山賊。順利的情況下，這樣是能一次解決四名山賊的，剩餘的二隻小山賊與頭目，只要在與接下來的二名增援角色互相配合下，是可以輕鬆過關的。而接著修伊也會登場增援了，修伊的初期配點建議以靈巧與力量為主，待能力提昇到一定水準後，再提升速度的能力。而修伊的初期技能點數是相當的吃緊，建議配法是　劍技修練LV5、劍舞連擊LV5、封魔劍斬・炎宿LV4、魔獸降伏LV1。之後與法姆會合後，就能料理剩來的山賊了，在有強力戰力的法姆助力下，要輕易擊倒山賊並非難事，只是為了修伊小弟將來的成長著想，擊倒山賊頭目的最後一擊還是留給修伊吧！



BATTLE 3 幻之種族？



＊戰場配置

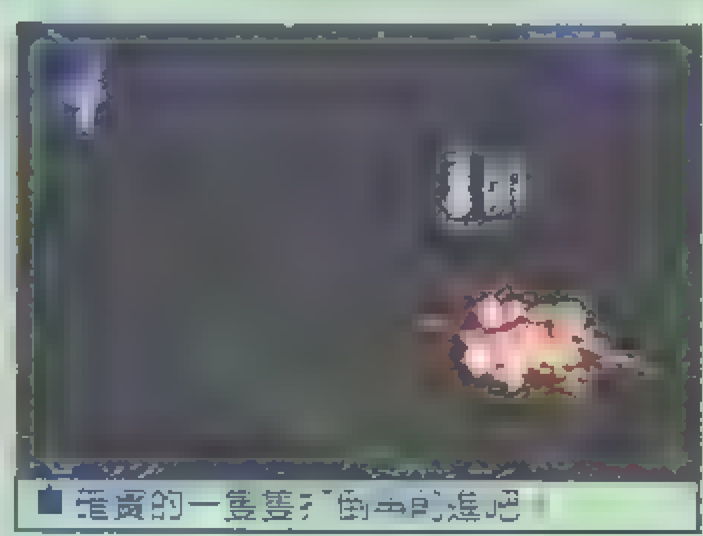
我方配置	修伊、妮依、法姆
敵方配置	犬族男戰士×3、犬族女戰士×3、殺人兔×2

＊勝敗條件

勝利條件	敵人全滅
敗北條件	我方全滅

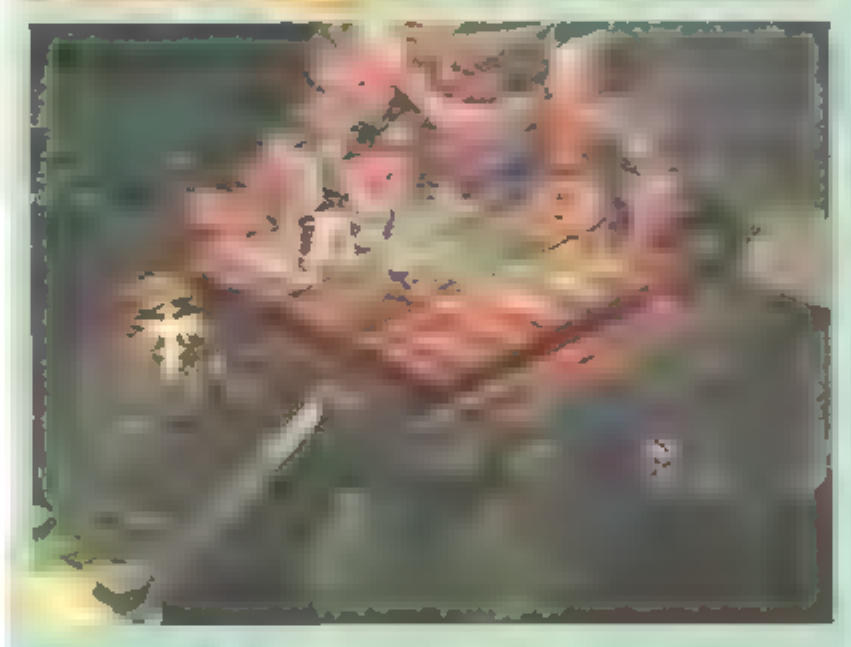
＊攻略重點

進入本關卡就可以看到一大群的可愛魔獸，不過可別因為她們可愛就掉以輕心喔。她們的實力可是有相當程度水準的。若一不注意，可是會被這些可愛魔獸秒殺的。若修伊有在之前修練出魔獸降伏，就能在這裡抓魔獸了，若有餘力的話，建議是殺人兔、犬族男戰士、犬族女戰士各抓一隻。若無法抓這麼多隻的話，則建議至少先抓一隻殺人兔，以便之後的關卡能順利攻略。本關卡中的魔獸雖然相當強力，但所幸他們都分散得很開，又不會進行主動攻擊，玩家只要逐步推進，各個擊破的話，要順利通過本關卡並非難事。



■淮責的一隻隻打倒它們吧！

BATTLE 4 守護魔神



＊戰場配置

[illegible]	修伊、妮依、法姆、出擊點×2
[illegible]	守護魔神(BOSS)

＊勝敗條件

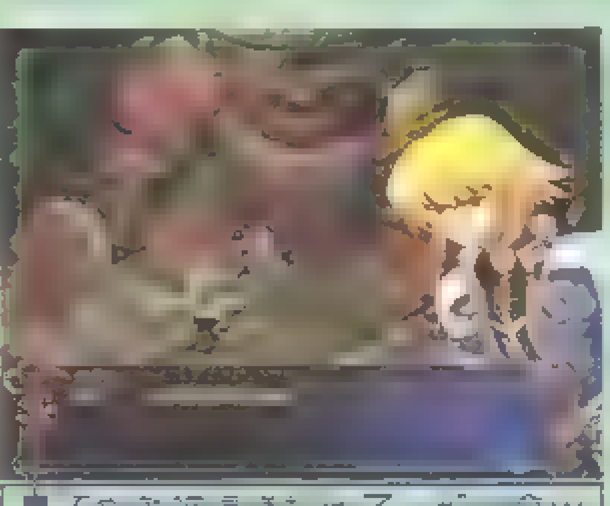
[illegible]	擊倒守護魔神
[illegible]	我方全滅

＊回合事件

敵方[illegible]回合增援[illegible]2 [illegible]×2

＊攻略重點

若在前一關卡中有補捉魔獸的情況下，本戰就[illegible]男戰士)進行到了這裡，守護魔神算是第一個遇到的強力頭目，基本能力都有相當高的水準。因守護魔[illegible]技，法姆若有習得大宿也可在前主攻，妮依則在後方以攻擊刻紋、防禦刻紋、治癒術等輔助技援護二[illegible]擊(在攻擊範圍內有四人以上時也就會用)，請視情況調整主戰場的戰力，到台階下方先預備迎擊增援敵。筆者的做法是先移動法姆與妮依二人到下方預備，而修伊、犬族弓手、殺人兔在上方迎擊守護魔神。另外在敵人增援後，修伊的HP只要一度低於30%時就會發生事件，修伊的HPSPMOR皆會補至全滿，另外也會拿到一把[illegible]是相當強力的寶物，建議玩家可[illegible]



[illegible]

■不能就被這樣打倒了 [illegible]秘護來吧。

BATTLE 5 保護



＊戰場配置

[illegible]	修伊、法姆
[illegible]	妮依
[illegible]	[illegible]×2、[illegible]×2

＊勝敗條件

[illegible]	撐過六回合
[illegible]	妮依HP低於30%或修伊、法姆死亡

＊回合事件

敵方第[illegible]回合增援[illegible]×2	敵方第[illegible]回合增援[illegible]×2

＊攻略重點

本關卡並不用積極的全滅敵人，只要能安全的撐過六回合即能過關。修伊和法姆一直站在一開始的地方擊倒來襲的[illegible]即可。擊倒[illegible]之後請[illegible]青璃體[illegible]，這樣也能多撐幾回合(當然如果你想賺等級那另當別論)而每回合開始時注意一下修伊與法姆的殘餘HP，適時的回復HP，這關一下子就能輕鬆通過囉～

第一章 狂王藍斯

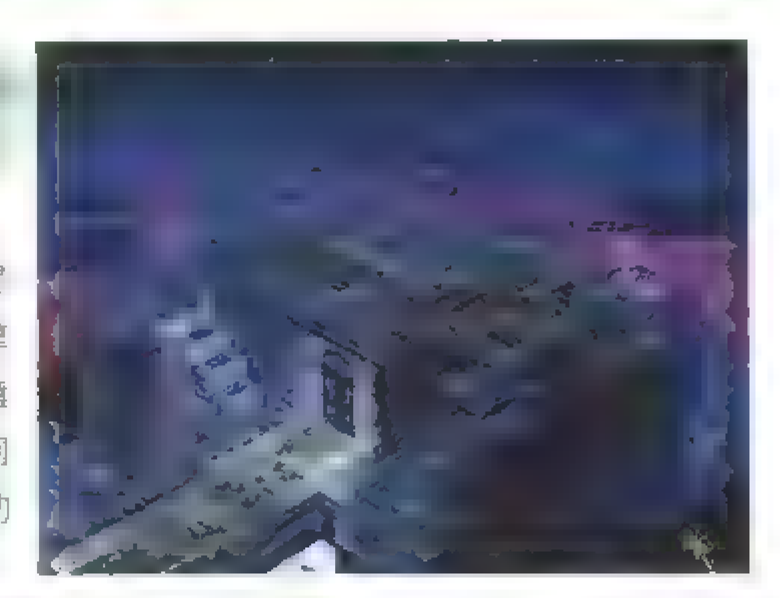
BATTLE 6 突來的侵略者

＊戰場配置

[illegible]	修伊、法姆、出擊點×2
[illegible]	龍騎士×6
[illegible]	芬莉魯(BOSS)、潔拿魯劍士×6、潔拿魯弓手×5、潔拿魯法師×4

＊勝敗條件

[illegible]	擊敗芬立魯
[illegible]	我方全滅



＊攻略重點

本關卡一開始就是雙方大軍對峙，而潔拿魯軍的頭目一芬莉魯擁有相當強的實力，如何善用我方NPC協助抵擋將是本關的重點。

開始時千萬不要一股腦往前衝，先往城牆的中央移動，讓我方的龍騎士先與潔拿魯軍進行消耗戰，等雙方打到差不多時我方再撿剩下來的敵軍賺經驗吧！而本關的另一個重點在於芬莉魯的行動，若芬立魯不使用轟壓拳絕技－千影，則是可以利用上述方式輕鬆過關。若芬莉魯使出了千影，並打倒了我方的龍騎士而衝上來時，請以法姆為主力與她對決。若是之前有抓殺人兔，請善用她的威力賜福與鐵壁賜福，強化法姆後再與她對決，若無，則以法姆技能中的鐵壁強化與力量提升來強能力後再與芬莉魯硬拼，若玩家對修伊的能力有自信，也可派上修伊一同參戰。本戰基本上是擊倒芬立魯即可過關，周圍的[illegible]兵若無妨礙到就不太在意他們吧

BATTLE 7 夜襲

＊戰場配置

我方配置	修伊、法姆
友方配置	龍騎士×6
敵方配置	芬莉魯(BOSS)、潔拿魯劍士×6、潔拿魯弓手×5、潔拿魯法師×4

＊勝敗條件

勝利條件	敵方全滅
失敗條件	我方全滅

＊回合事件

敵方第二回合增援藍斯（BOSS）、潔拿魯劍士×3、潔拿魯弓手×3、潔拿魯法師×2

＊攻略重點



本關卡為必敗戰役，只要快速衝到芬莉魯或藍斯面前送死就能過關了。但玩家想勝利的話…別作夢了，能殺死芬莉魯就該偷笑了。基本上一開始時就先待在城中間，看敵人的行動方向再作決定，基本上往藍斯與芬莉魯的反方向移動，勝面會比較大。繞路下去狙擊在背後的士兵，並以相當多的補給品作為後盾，或許也是有可能打得贏藍斯吧！玩家想挑戰的話可以試試，不過這關打贏並無特別的獎勵，還是把藥品留到下一戰比較實在些。

BATTLE 8 狂王藍斯

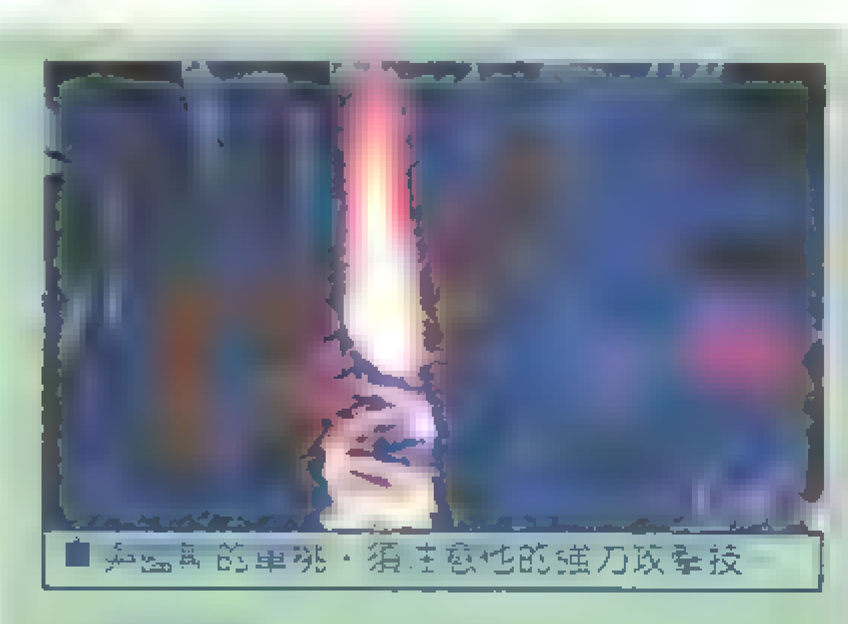
＊戰場配置

我方配置	修伊
敵方配置	藍斯 BOSS

＊勝敗條件

勝利條件	擊敗藍斯
失敗條件	修伊死亡



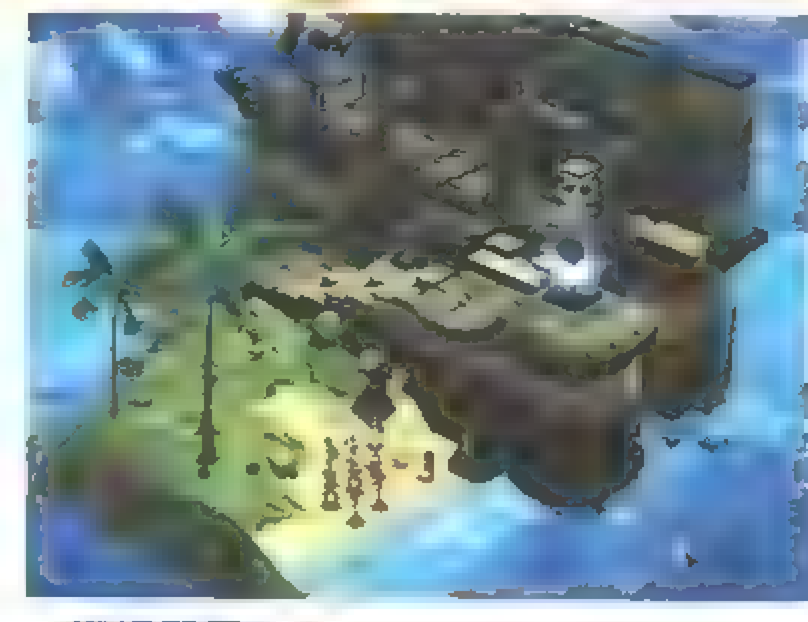


■ 與藍斯的單挑，須注意他的強力攻擊技

＊攻略重點

本戰亦為影響修伊日後轉職為聖型態的第一個關鍵點，若打贏藍斯就會有機會轉職成攻擊型態的劍聖，本關的藍斯能力雖強，但並非沒有方法打贏。一開始先操作修伊繞路，走到藍斯的背後突襲（[illegible]藍斯那），先給予藍斯一技強力的背襲後，之後就是以大量的道具作為[illegible]，[illegible]藍斯[illegible]，就能撐過結束。

BATTLE 9 無頭蒼蠅



＊戰場配置

我方配置	修伊、妮依、出擊點×4
我方NPC	拉法利翁、聖徵弓手×2、聖徵法師×2
敵方配置	蠻族戰士×4　半人魚×3　球莖怪×2　愛心膠質怪×2

＊勝敗條件

勝利條件	敵方全滅
失敗條件	我方全滅

＊攻略重點

本關卡中的我方NPC拉法利翁相當強勢，基本就算呆不動完全交給NPC打也能過關的。只要注意別衝得太過前而被圍毆的話，這關是能輕鬆獲勝的。另外本關的蠻族戰士為火屬性，以修伊的火屬性劍攻擊是反而會幫牠補血的，請多加注意。

全攻略 GAME WALKTHROUGH

風色幻想4

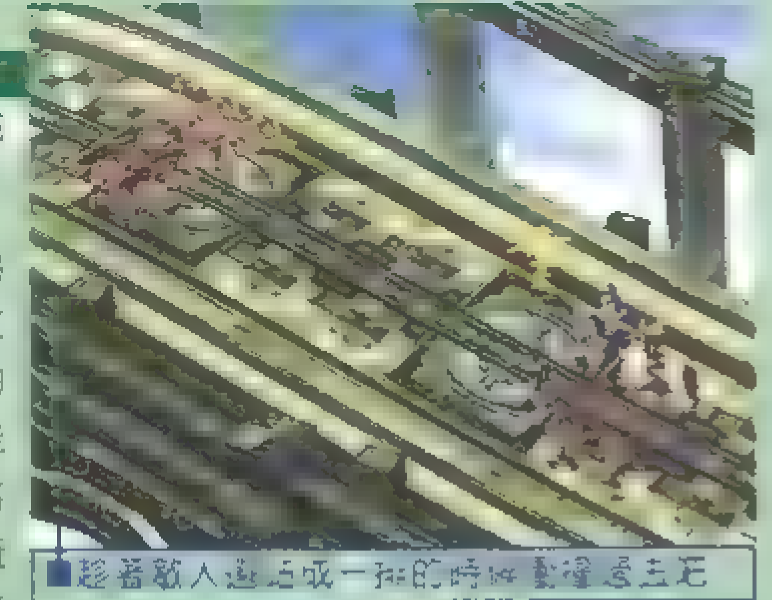
BATTLE 10 目標在哪裡？

＊戰場配置

我方配置	修伊、妮依、出擊點×4
友方配置	拉法利翁、聖殿弓手×2、聖殿法師×2
敵方配置	哈比×4、蜥蜴獸人×4、小妖精×3

＊勝敗條件

勝利條件	敵全滅
失敗條件	我方全滅



■趁著敵人還沒成一排的時候趕緊過去吧

＊攻略重點

這關也是能輕易獲勝，只要注意會在後頭放冷箭與輔助的小妖精，這戰也是能輕鬆過關的。另外若玩家有點出修伊的魔獸降伏的話，建議抓一隻小妖精，她的範圍回復技能可是相當好用的。

BATTLE 11 歪打正著

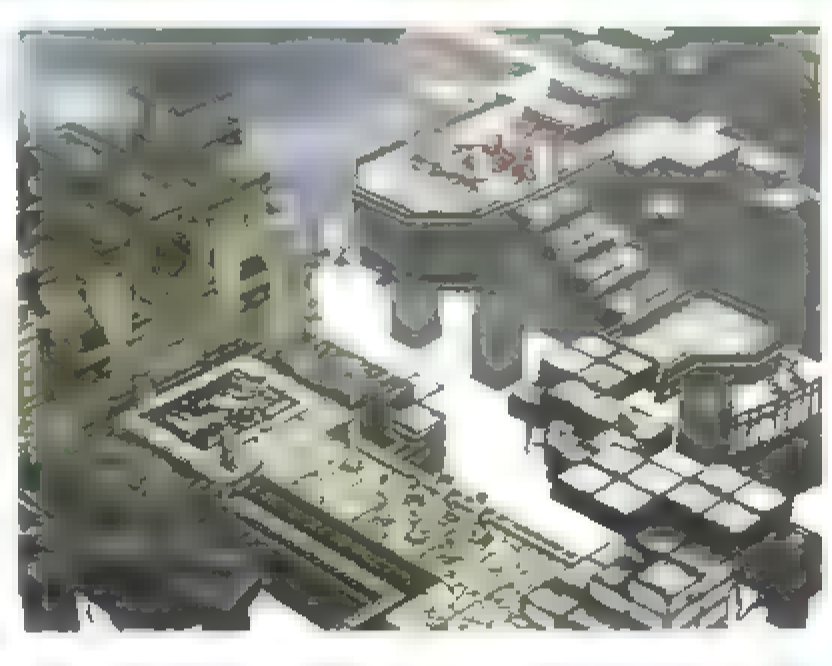
＊戰場配置

我方配置	修伊、妮依、出擊點×4
友方配置	拉法利翁、聖殿弓手×2、聖殿法師×2
敵方配置	克羅蒂亞(BOSS)、賽連劍士×6、賽連弓手×3、賽連法師×3

＊勝敗條件

勝利條件	擊敗克羅蒂亞
失敗條件	我方全滅

＊攻略重點

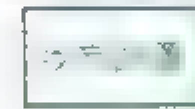


這關的三名弓手都會在相當的距離就開始進行攻擊，為避免被弓手連續狙擊造成傷害，請以最快的速度通過石橋、也可繞遠路通過吊橋，一樣不會被狙擊），之後正式與敵人短兵交接的時候，請善用我方的 NPC 輔助能力（他會自行為我方角色補血），若之前有抓魔獸則可將回血的任務交給魔獸。而我方則注意別過於深入敵陣，各個擊破敵兵之後，就可與克羅蒂亞交戰了　由於 NPC 的緣故，克羅蒂亞幾乎是會用無節操爆彈，雖然攻擊力不高，但也不能輕視，此時若無人能使用大範圍補血技，就只能多吃些補品，盡速擊倒克羅蒂亞吧！

BATTLE 12 搶灘作戰



＊戰場配置



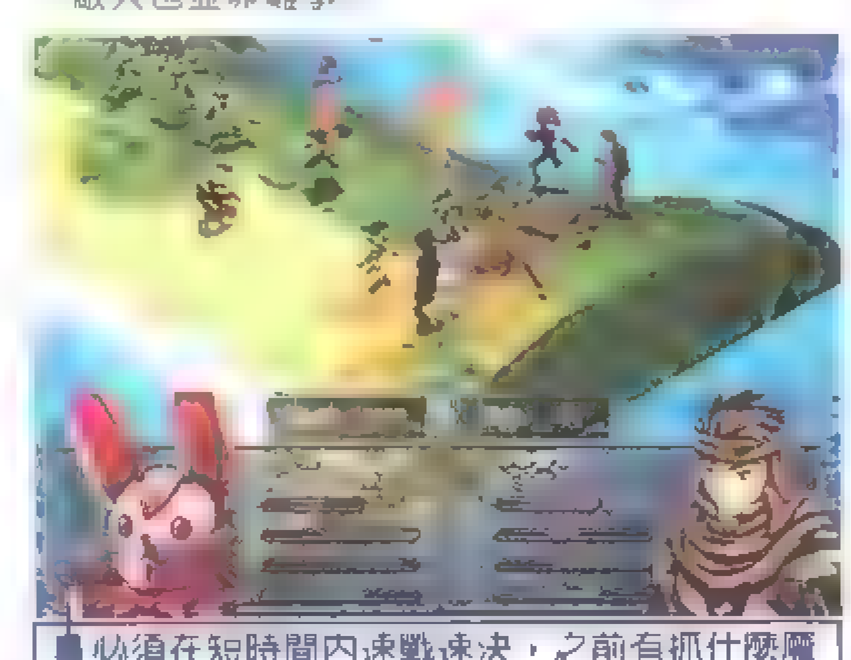
我方配置	修伊、妮依、艾爾札克、克羅蒂亞、出擊點×2
敵方配置	梨寧魯劍士×4、梨寧魯弓手×3、梨寧魯法師×3

＊勝敗條件

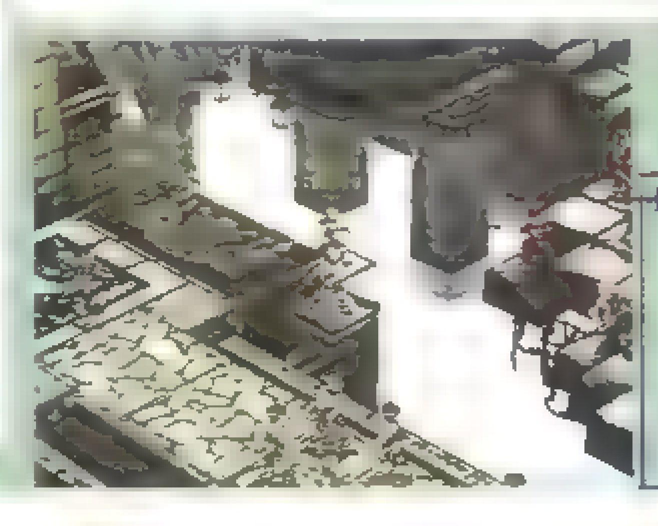
勝利條件	於六回合內將敵方全滅
失敗條件	我方滅或者超過六回合未將敵方全滅

＊攻略重點

本關卡有六回合的時間限制，攻略時要注意殘餘的時間，可別打得太高興而拖過六回合喔。因這關的地形狹長，敵人時常會排成一條直線，此時善用妮依的鬥氣凝聚＋星耀衝擊，可以快速的擊倒敵人。而新加入的艾爾札克也相當強力，互相配合的妥當，要在六回內全滅敵人也並非難事



■必須在短時間內速戰速決，之前有抓什麼魔獸就都丟上來吧！



■千萬要小心敵方弓手的偷襲，盡速抵達敵方陣地才是要點

13 狂王的力量

＊戰場配置

修伊、妮依、艾爾扎克、克羅蒂亞、出擊點×2

薩雷夫、武鬥兵×2

藍斯(BOSS)、芬莉魯(BOSS)、潔拿魯劍士×4、潔拿魯弓手×3
潔拿魯法師×3

＊勝敗條件

敵方全滅

我方全滅

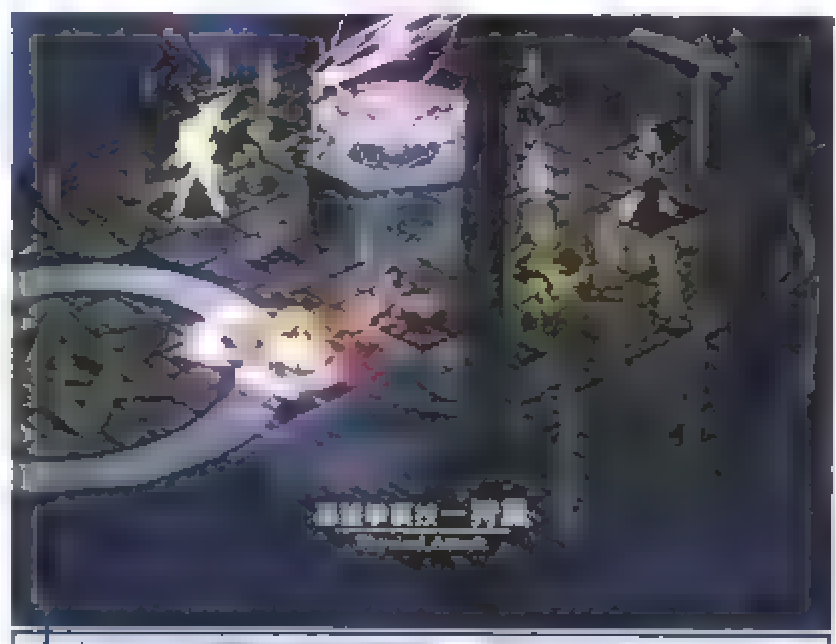


＊攻略重點

這場戰役是可贏可輸的，而這場與藍斯的戰鬥我方可用角色比之前多了很多，勝面也較之前大得許多，妥善利用各夥伴間的援護是能擊倒藍斯的。首先是集中全員的力量往潔拿魯魔法師的方向移動，先行擊倒會使用治療術的魔法師。清掉一些擋路的士兵後，就是先與芬莉魯的決戰了。芬莉魯的千影依然是相當可怕，玩家攻略時務必注意別讓她有使用千影的機會，先行強化我方角色的防禦力後，就馬上去用最強招式招待芬莉魯吧！妥善的運用鬥氣凝聚、一擊必殺等提升殺傷力的輔助技能，增強角色的攻擊力，盡量在兩回合之內擊敗芬莉魯。之後與藍斯的決戰，則要運用艾爾扎克的水面幻擊、經脈刺擊、無明刺擊等削弱敵人能力的技巧，來降低藍斯的能力，之後再以類似鐵壁賜福之類的強化技來提升我方角色能力。一樣是以圍毆的方式來攻擊藍斯。此外也多多注意藍斯的狂暴化＋轟天碎龍擊，盡量不要讓他有施展出來的機會，盡速擊敗他吧！



■霸者迷宮內的戰鬥，不論輸贏皆可過關。



■芬莉魯和藍斯都相當強，請務必要小心他們。

14 封印的魔王

＊戰場配置

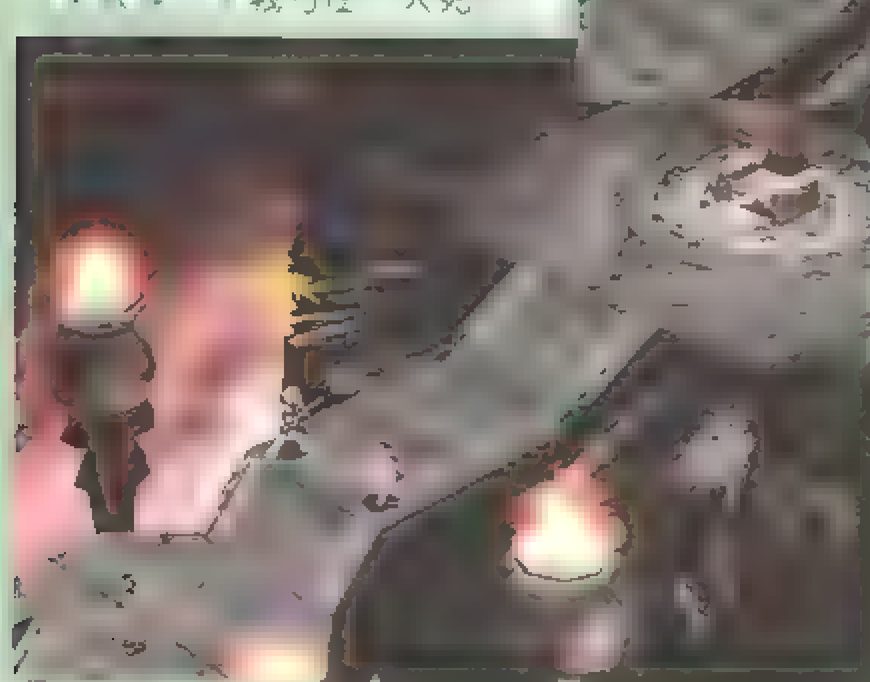
修伊、妮依

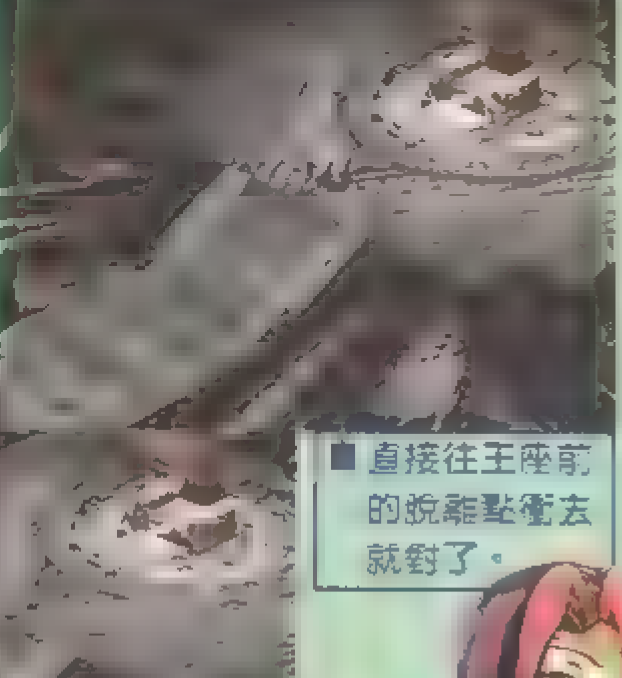
芬莉魯(BOSS)

＊勝敗條件

妮依抵達魔王座前或擊敗芬莉魯

我方任一人死亡



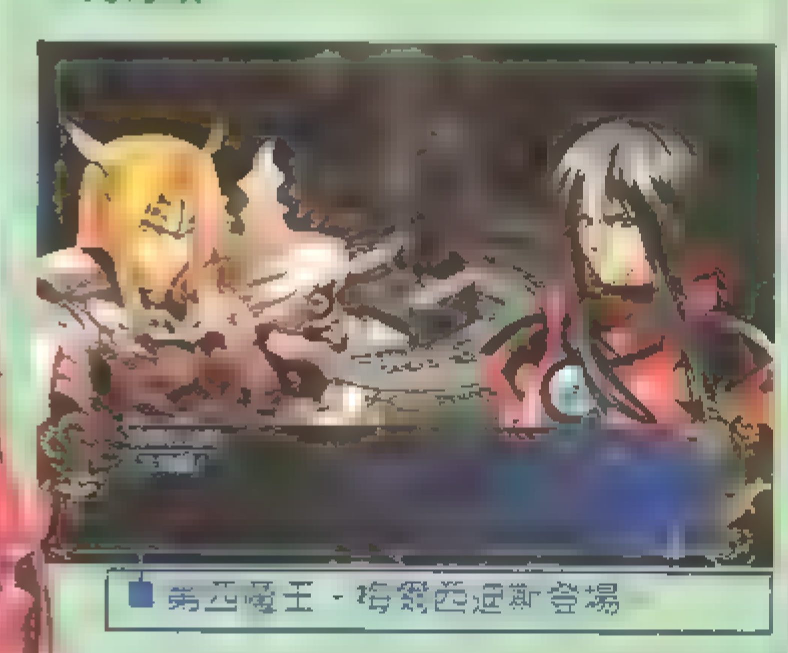


■直接往王座前的脫離點衝去就對了。

＊攻略重點

這關只要往上走到王座前的脫離點就能獲勝了。筆者是不建議這麼做玩家挑戰芬莉魯，畢竟這關只要死了一個角色就GAME OVER，而芬莉魯的反擊發動率相當的高(無視命中率，100%也會發動喔～)，玩家若想擊敗芬莉魯，只能是多多利用力量提升、[illegible]攻擊等技巧才有機會。

未完待續…

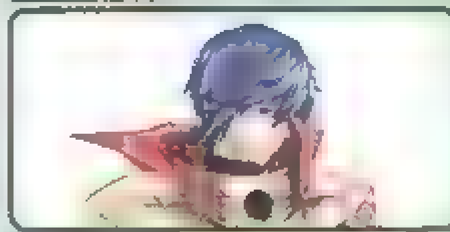


■第五魔王－梅爾西迪斯登場

羈絆攻擊 技能組合解說圖

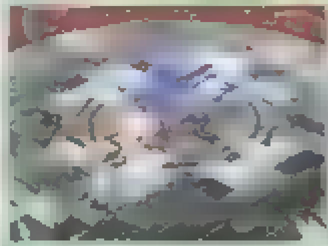
煉獄修羅破軍擊

發動者 西撒　　協力者 帕魯瑪




雷神斷影斬　　火焰風暴



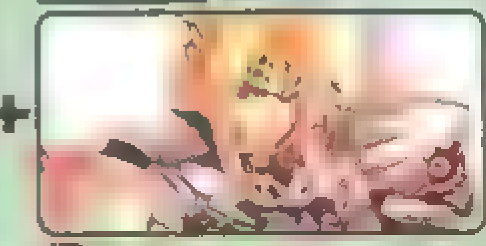




▲藉由火焰與雷神的雙重加持，對單一目標進行炎屬性的爆裂傷害

努力與奇蹟

發動者 凱琳　　協力者 藍斯

奇蹟之拳

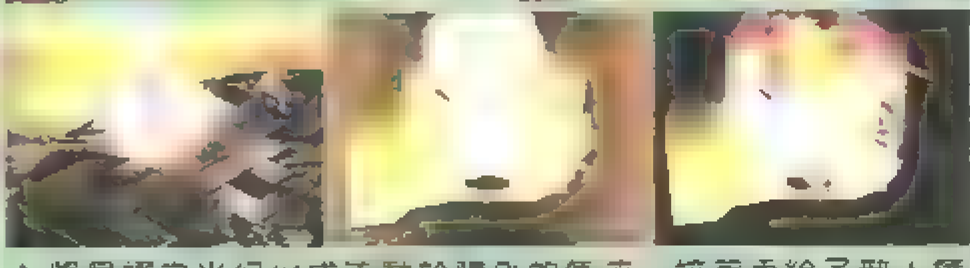


▲奇蹟的公式等於萬千的努力加上絕不放棄，這就是我和學長不變的誓言

光之颶風

發動者 雪菈　　協力者 凱琳



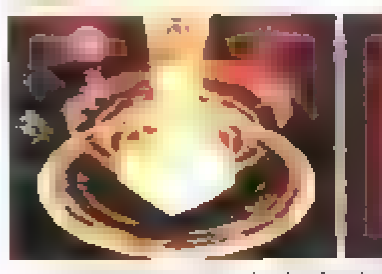
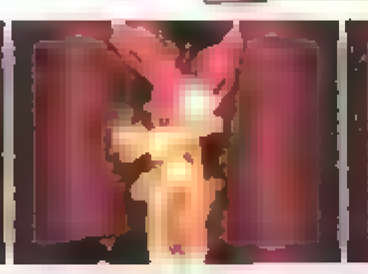
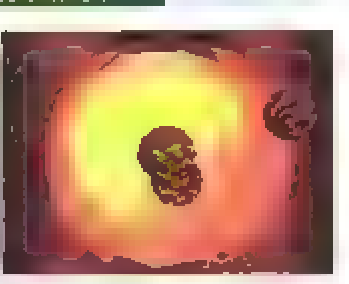
▲將星耀之光幻化成流動於體外的氣流，接著再給予敵人痛快的迴旋攻擊。

熾天使之怒

發動者 帕魯瑪　　協力者 希絲緹娜



火焰風暴　　火焰風暴

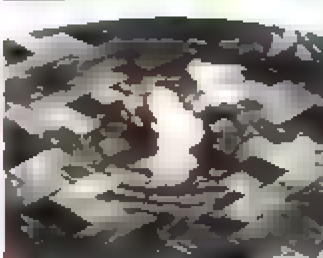
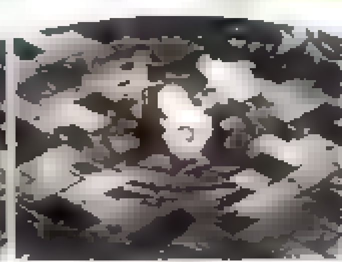
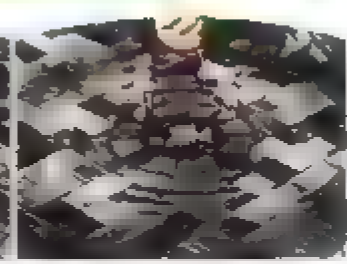
▲藉由熾天使之力所施展的超魔法，召喚無數顆附著火焰的隕石重創單一目標。

殘酷天使撲殺拳

發動者 凱琳　　協力者 安潔妮



蒼天之拳　　蒼天之拳

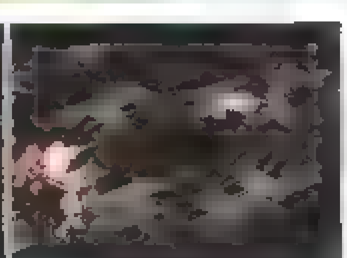
▲極度殘酷的究極必殺拳技，通常見到該招者是很難活命的。

時間差狙擊

發動者 愛斯玲　　協力者 幽彌



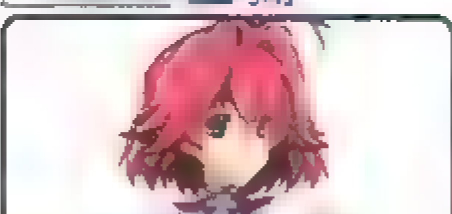

科氏力狙擊　　雙雁射



▲當兩人的契合度達到頂端之時，必定能在差距極小的時間內進行狙擊攻擊。

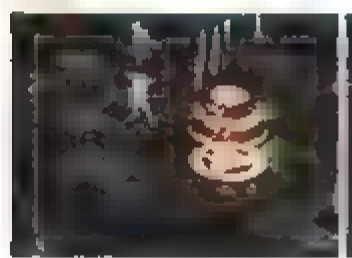
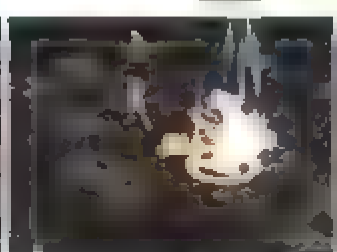
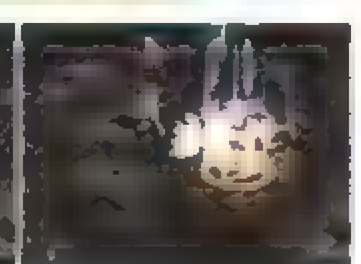
五月雨

發動者 幽彌　協力者 愛斯玲




疾箭風雨　封魔結界彈



▲以羈絆之力共同使出的箭陣，有如在初夏季節降臨的驟雨一般。

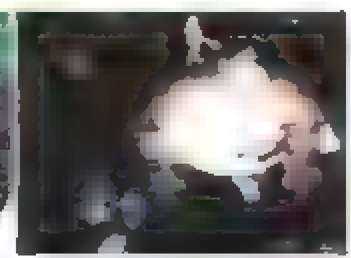
鬼邪碎震擊

發動者 艾爾札克　協力者 希絲緹娜



猛虎破甲擊　冰封之術

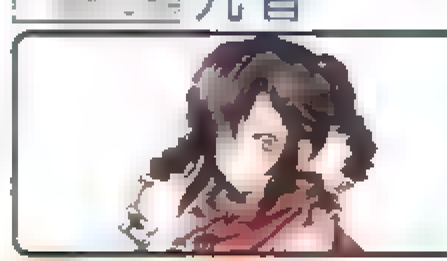


▲從天降臨的冰霜之靈包覆著眼前的目標，再以猛虎般的氣勢破冰重創

黃泉殺界

發動者 艾爾札克　協力者 九香

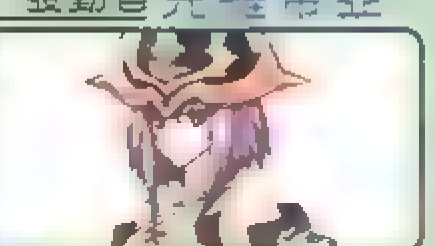
鬼邪滅殺　鬼邪滅殺



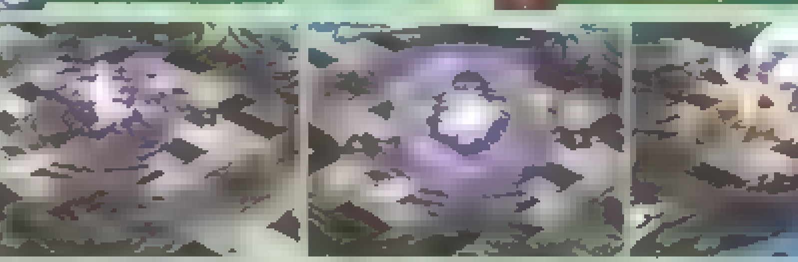
▲超越暗殺者武技境界所領悟的超奧義，其威力足以讓目標墮落至黃昏之地。

殺熊擊

發動者 克羅蒂亞　協力者 艾爾札克




天外一擊　無明刺擊



▲以超暴力式交叉爆擊眼前的目標，相傳威力足以讓一頭大熊斃命。

聖光凌煌劍

發動者 妃依　協力者 凱琳








▲只要心中的光明再現，那麼這一刀應該能夠斬除所有的黑暗



阿貓阿狗2 FUN TOWN

大地圖指引迷津

主線支線劇情全收錄

攻略詳解《上篇》

大地圖指引



■責任編輯 富哥 堤比犬兒
■責任美編 ：灰仔

各建築物解說

A 鬼屋：樂樂的約翰叔叔留下的遺產，也是樂樂現在的住所。因為約翰叔叔變成幽靈後曾經在這裏滯留過很久，所以鎮上不少人都害怕這座鬧鬼的大宅。

B 郵局：木桶鎮的郵局。鎮上所有的信件都由這裏發送和接收，所以也是最早得知外界消息的地方。

C 木桶醫院：以前鎮民們如果生病了，會去教堂接受神父的精神治療。自從木桶醫院建成，鎮民們的健康得到了現代醫學的保護。不過一些上了年紀的人還是習慣接受神父的治療。

D 鎮政府：木桶鎮鎮政府的辦公場所，鎮長在這裏處理各種日常事務。

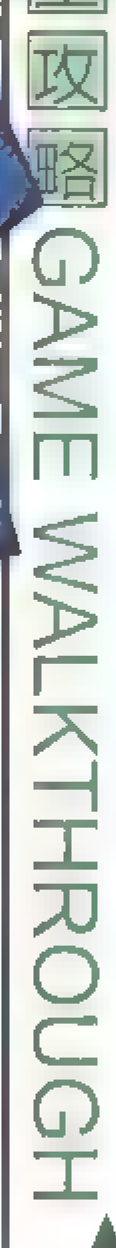
E 木桶廣場：木桶鎮的廣場，鎮上舉辦各種活動的地方。

F 木桶港：木桶鎮唯一的港口。以前魔王山火山爆發時，由於救援大都市的行動，讓木桶鎮的陸上交通得到了發展，此後港口的重要程度就下降了。雖然理論上只要有合適的船就能去世界各地，不過鎮民們如今依靠的是田野裏產出的南瓜生活，所以並沒有大船。

G [illegible]：木桶鎮附近的荒涼小島。因為不能種植任何作物，也不方便人類居住，鎮民們大多並不關心它，只有天教授對島上的金字塔有研究的興趣，結果發表的論文讓醫學界對他的大腦產生了關注。

H 魔王山：傳說山上住著大魔王，鎮民和動物都不喜歡靠近。以前為了利用山上的地熱，有一座大都市座落於這裏，結果在火山爆發中被毀滅。當時木桶鎮鎮民積極組織了救援行動。

I UFO電器行：UFO老闆開的一個造型怪異的電器行，經常出售一些稀奇古怪的電器。樂樂的PDA就是在他小的時候，UFO老闆送給他的，功能比普通的PDA強很多。



西區 具有美麗田園風光的農業區

1. 約翰的路（鬼屋在此）
2. 不是約翰的路（UFO電器行在此）
3. 大兵路（水兵橋在此）
4. 田野路（南瓜博物館在此）
5. 東部公路（瑞得家在此）
6. 青草公路（山姆教授家在此）
7. 蛋糕南路（工地在此）
8. 河邊空地（污水管道口在此）
9. 蛋糕北路（獸醫院在此）



北區 寧靜的生活住宅區

10. 釣魚路（郵局在此）
11. 愛神街（占卜屋在此）
12. 決鬥街（便利店在此）
13. 哈哈街（木桶報社在此）
14. 早安一路（學校在此）
15. 早安二路（教堂在此）
16. 偉人紀念路（玩具店在此）
17. 祈禱路（醫院在此）



東南區 作為生活中心的繁華區

18. [illegible]
19. 是是路（警察局、消防隊在此）
20. 金砂路（木桶港在此）
21. 老爺路（鎮政府、阿康家在此）
22. 泡泡街（阿吉家在此）
23. 音樂路（木桶旅館在此）
24. 夢之路（花店在此）
25. 墨墨路（雜貨店在此）
26. 魔王路：從前大都市企業在這裏建有工廠，發生爆炸意外後棄之不顧，後來再沒有人敢住在這裏，現在成了某些流浪貓狗出沒的地方。
27. 鬼哭路



主線劇情

危機降臨鬼屋！

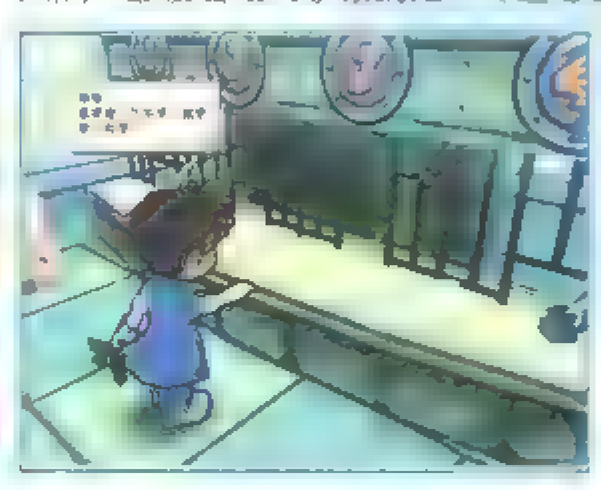
出現在門口的人原來是鎮上的郵差思麥爾。樂樂簽收了父母的來信，卻得知爸爸媽媽準備賣掉鬼屋，受委託辦理這件事的律師也即將來到木桶鎮！樂樂看著這幢充滿回憶的鬼屋，依依不捨。在思麥爾的熱情鼓勵下，樂樂決定自己買下鬼屋，讓它永遠屬於木桶小隊！送走思麥爾，他立即上樓，拿起主臥室床頭的PDA找好朋友阿吉商量怎樣籌錢。可是一向冷靜的阿吉竟然不等樂樂把話說完，讓樂樂馬上去郵局，就立刻中斷了通話。從石化狀態恢復過來的樂樂只好去郵局，看看阿吉所說的「大事」究竟是什麼了。



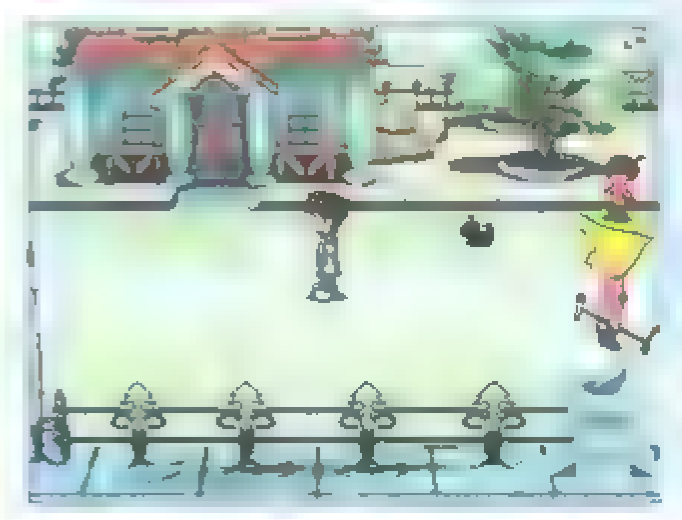
冒牌阿吉？！

樂樂趕到郵局，不見阿吉人影，只有海倫阿婆帶著她那隻叫「公主」的貓在辦理手續。海倫阿婆說準備把自己的小貓公主寄去外國給外孫女當生日禮物。公主不安地叫著，可是阿婆完全沉浸在自己的計劃中，反而把公主的叫聲當成高興的表現。樂樂用自己能夠和動物通話的能力，充當了公主與海倫阿婆之間的翻譯，讓阿婆打消送走公主的念頭，帶著公主回家了。阿吉仍然沒有出現，樂樂走出郵局，才看見他氣喘吁吁地跑來。原來天才阿吉的發明獲得了具有世界聲譽的「諾貝爾超級吓醫學獎」，想讓好朋友來分享他的喜悅。樂樂突然想到阿吉的發明具有巨大的價值，買下鬼屋的資金問題就能解決了！

阿吉進入郵局領取獲獎證書，卻從思麥爾口中聽到一個震撼的消息：證書已經被「阿吉」領走了！眾人從郵局的監控錄影中發現冒領證書的人，居然是阿吉的哥哥史本賽。樂樂和阿吉打算去泡泡街的研究室弄清楚前因後果，在路上被兩個花式輪鞋黨徒攔住，威逼利誘想讓樂樂加入他們的組織。雙方當然不可能達成共識，最後變成用拳頭說話。（這是遊戲中的第一場戰鬥，花式輪鞋黨只是外強中乾，沒有什?威脅，只要等行動條漲滿後按滑鼠左鍵，選擇攻擊，[illegible]）這兩個花式輪鞋黨徒哪是木桶小隊的對手，當然也只有敗陣離開了。



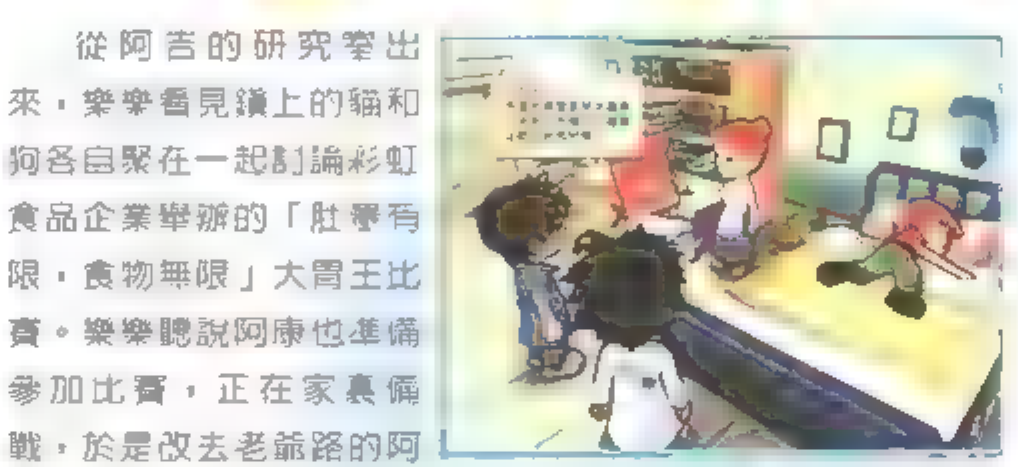
取回證書



樂樂和阿吉路過這是橋，看到橋頭兩隻「狗」正在賣藝，雖然表演中失爪，不過還是贏得了眾人的掌聲，還有人考慮收養它們。喜出望外的兩隻「狗」一不小心露出了真面目，原來它們是兩隻「貓」。眾人感到受了欺騙，一哄而散。樂樂上前詢問兩隻貓酷哥和珍珠，它們說最近鎮上的狗突然受到親睞，甚至有人為了養狗而拋棄家中原來養的貓。樂樂讓它們告訴鎮上的流浪貓，如果找不到住所，可以住到鬼屋來。兩隻貓感謝後離開。來到阿吉的研究室，和史本賽一番周旋，兩人總算弄清楚，他是因為嫉妒阿吉的成就才冒領證書，想讓阿吉擔心。

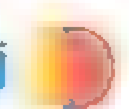
史本賽憤恨離開之後，樂樂和阿吉商量買下鬼屋的事，不過阿吉卻說已經放棄了專利權，與全人類共用這項發明。樂樂敬佩之餘，又開始為籌措資金而發愁。躲在暗處偷聽的史本賽忍不住插話，透露了參加「明星狗比賽」可以贏取獎金的事，卻又故意刁難樂樂，不肯說出詳情。樂樂決定去找消息靈通的阿康問問。

大胃阿康



從阿吉的研究室出來，樂樂看見鎮上的貓和狗各自聚在一起討論彩虹食品企業舉辦的「肚量有限，食物無限」大胃王比賽。樂樂聽說阿康也準備參加比賽，正在家裏備戰，於是改去老爺路的阿康家。（向南走到第一個路口再向西來到老爺路，東邊那幢有個「X」風向標的房子就是阿康的家了。）樂樂向阿康打聽明星狗比賽的詳細情況，似乎獎金很豐厚。這時阿吉用PDA聯絡他們，說自己在木桶廣場，食量比賽即將開始，阿康五分鐘內不能趕到就無法參賽了。兩人趕快出門趕去廣場。

食量比賽中，阿康的勁敵是體型過人的橫肉婆。由於她那和體型成正比的食量，阿康即使拿出了自己的熱血鬥志，拼命吃到昏倒，還是沒能獲勝。樂樂和阿吉把昏迷的阿康送回家，阿康的父母一邊擔心，一邊又很無厘頭地爭吵了起來，樂樂和阿吉只好先離開了。從阿康家出來，樂樂擔心來出售鬼屋的律師可能已經到鎮上了，決定回去看看。

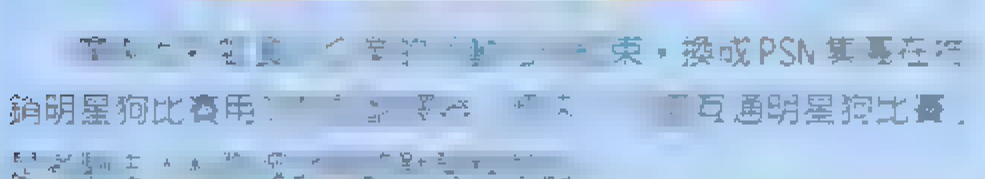


「思耀前」律師





在鬼屋門口，樂樂遇到了「思耀前」律師事務所的律師A。律師A見鬼屋只有樂樂一個小孩，徑直闖進鬼屋開始[illegible]。樂樂無奈，只好去老爺爺找阿康幫忙想辦法。沒想到[illegible]趟，阿康已經醒來，又去廣場找橫肉婆報仇雪恥了。樂樂擔心阿康，也跟去廣場找他。



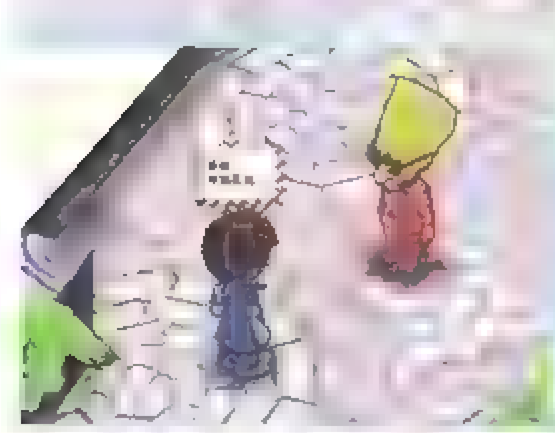
尋找搭檔

[illegible]束，換成PSN[illegible]在[illegible]銷明星狗比賽用[illegible]互通明星狗比賽[illegible]

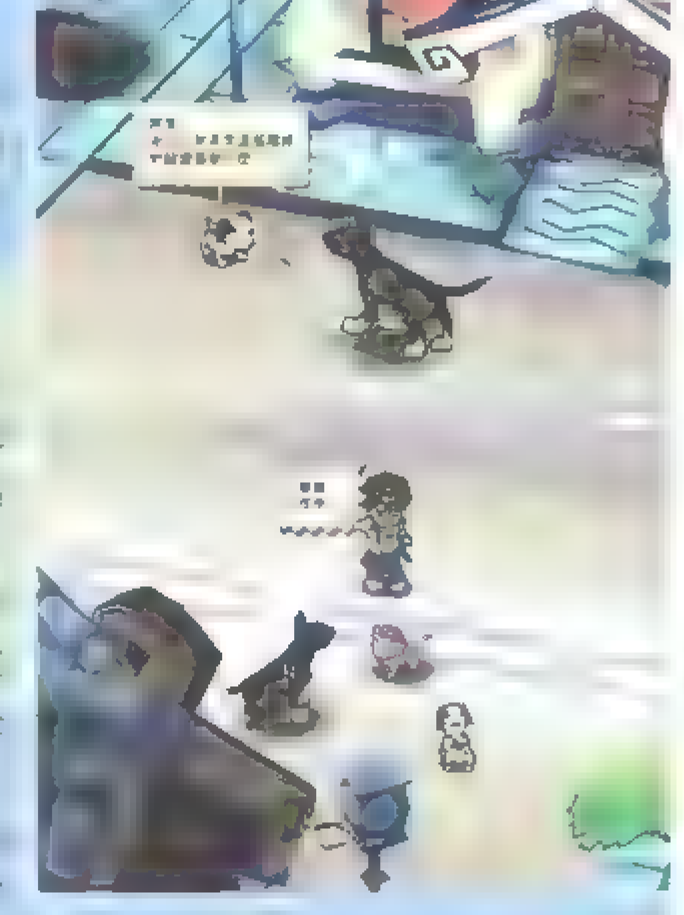


樂樂找到阿康，他卻已經被臺上的「夏日黑糖」三人[illegible]，根本[illegible]了任何幫助。樂樂只好自己在廣[illegible]

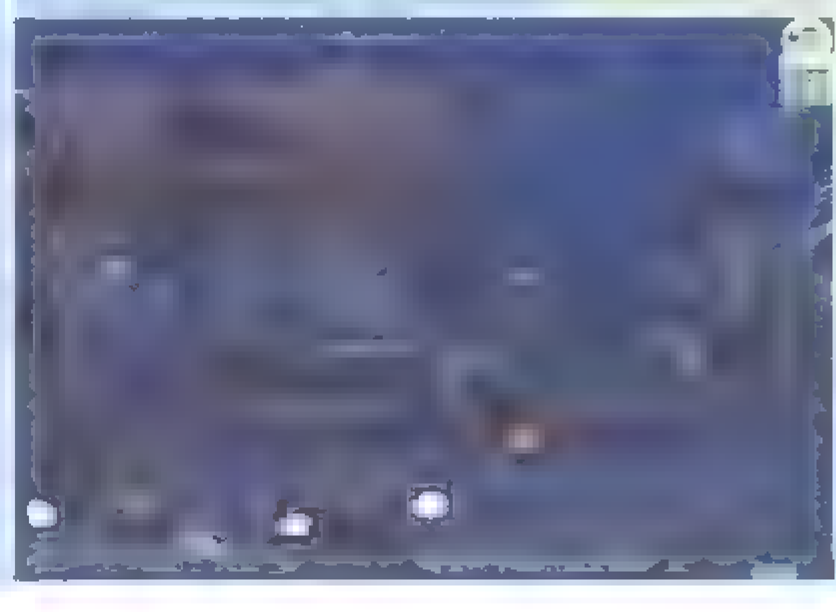




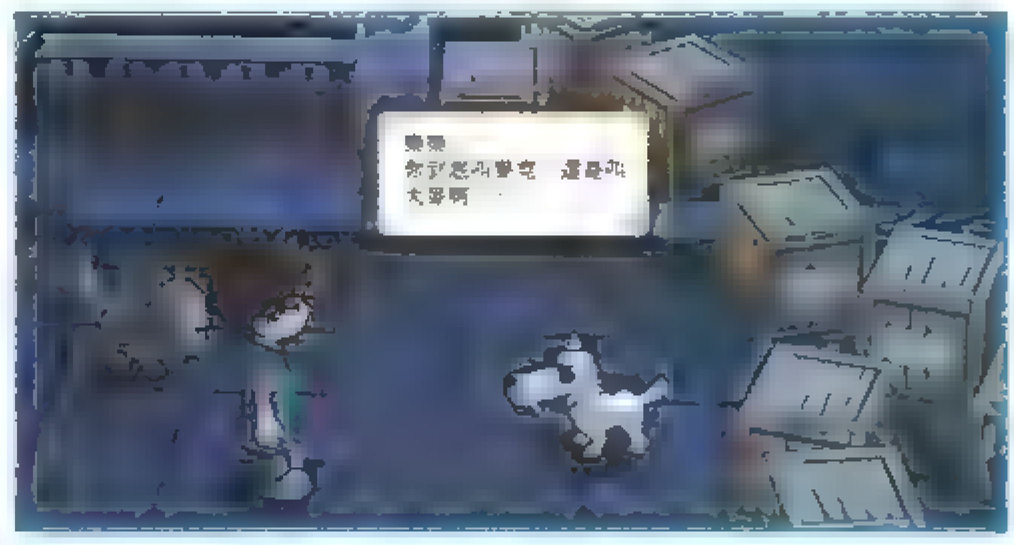
[illegible]比賽報名就快結束了，樂樂連忙離開廣場，去[illegible]狗的下落，想要為自己找一[illegible]



[illegible]究呆正在「研究」一個[illegible]的狗話翻譯器。[illegible]



[illegible]





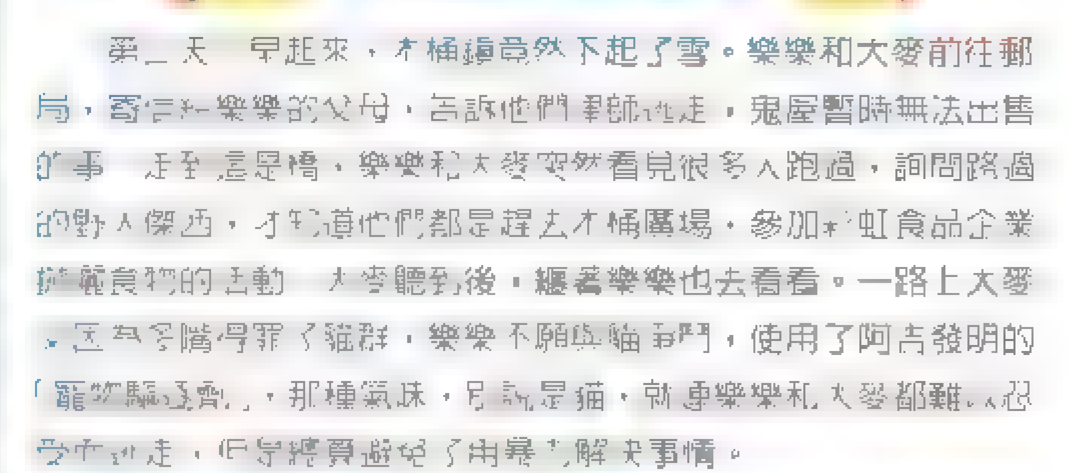
「風味小鎮」推銷員

在阿吉研究室門口，樂樂遇到[illegible]強行向樂樂推銷彩虹食品企業的「風味小鎮」[illegible]。樂樂[illegible]亂七八糟的那[illegible]對不予理會，激怒了[illegible]，雙方動起手來。樂樂和大麥一起打敗了低級的推銷員，進入阿吉研究室[illegible]譯器，激起了研究的熱情，[illegible]。樂樂從阿吉研究室出來，已經是晚上了，[illegible]。

鬼屋幽靈

在鬼屋門外，樂樂和大麥商量了一下，讓它裝鬼嚇跑了律師A。鬼屋出售的危機暫時緩解，大麥想[illegible]樂樂同意，想[illegible]參加明星狗比賽。樂樂只好帶著[illegible]正在加班的鎮長幫忙。由於木桶[illegible]，[illegible]應第二天去廣場，設法幫樂樂和大麥報名[illegible]決，大麥有了成為明星狗的機會，高興地對月長嚎。





從天而降的驚喜

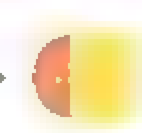
第二天一早起來，木桶鎮竟然下起了雪。樂樂和大麥前往郵局，寄信給樂樂的父母，告訴他們律師逃走，鬼屋暫時無法出售的事。走到[illegible]橋，樂樂和大麥突然看見很多人跑過，詢問路過的野人傑西，才知道他們都是趕去木桶廣場，參加彩虹食品企業[illegible]食物的活動。大麥聽到後，纏著樂樂也去看看。一路上大麥因為不小心得罪了貓群，樂樂不願與貓爭鬥，使用了阿吉發明的「寵物驅逐劑」，那種氣味，只要是貓，就連樂樂和大麥都難以忍受而逃走，但是總算避免了用暴力解決事情。



廣場大亂鬥

來到廣場，樂樂發現阿康和阿吉也在，幾個人正在聊天時，活動開始了。貓貓狗狗相互爭搶從天而降的食物，廣場上一片混亂。樂樂上前阻止貓和狗打架。但是貓和狗正打得熱鬧，它們認為樂樂妨礙到自己教訓對手，於是把樂樂當作了敵人。這時廣場上的人和狗都開始打噴嚏、頭暈，像是中毒的症狀，驚慌失措的人群開始四下逃散，樂樂和阿康、阿吉帶著昏倒的大麥跑回鬼屋。



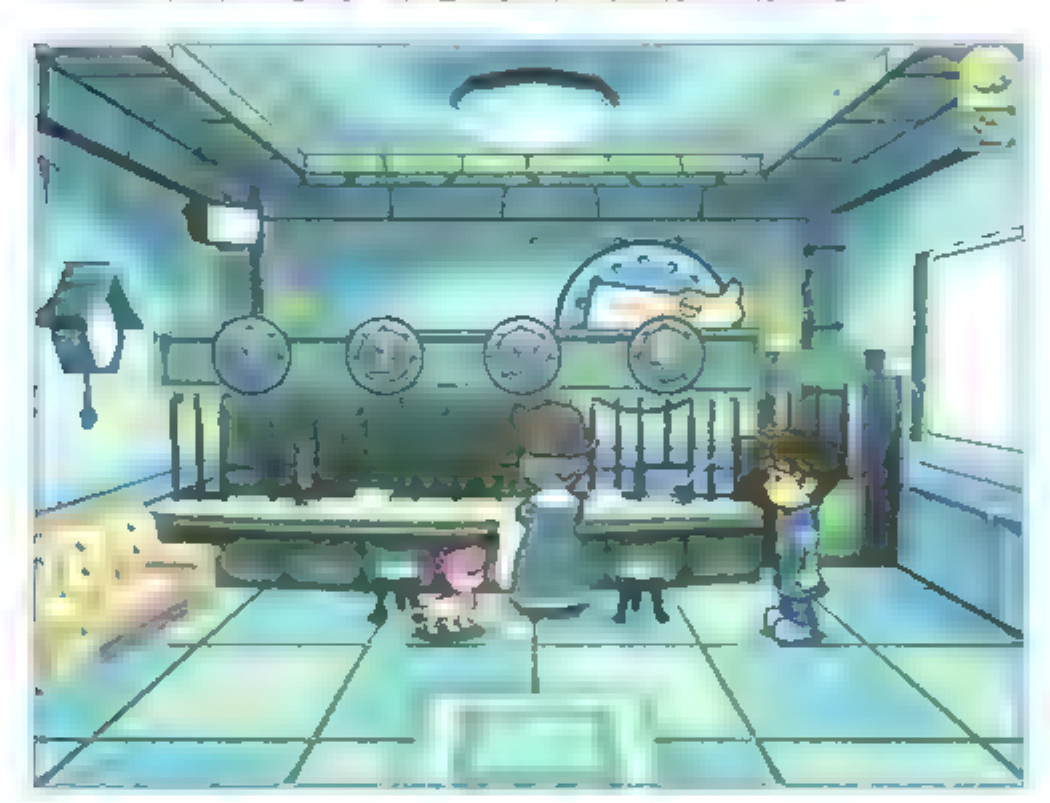


恐怖醫生

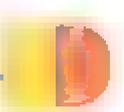
阿吉為昏倒的大麥檢查了身體，發覺並沒有生命危險。阿吉懷疑是天空落下的調味料有毒，幸好樂樂細心地從廣場帶回來一些調味料樣品，可以用來化驗。二個人又出門採集了鬼屋門口的雪樣，但是還需要分子篩檢程式才能進行分析。樂樂和阿康決定去阿吉的研究室取分子篩檢程式。



走到鳳凰路，樂樂和阿康被大柄博士帶著一隊防暴警察攔住。大柄博士認為兩人也是中毒者，要防暴警察帶走他們。樂樂和阿康只好打倒大柄博士和防暴警察，繼續趕去研究室。在研究室裏找了半天，樂樂和阿康終於從儀器堆中找到了分子篩檢程式。樂樂決定回鬼屋前，先順便去郵局把早上沒寄的信寄出。出了阿吉的研究室沒走多遠，樂樂和阿康就看見長壽公公因為中毒後神智不清，把名叫「小雞」的小貓當成了燒雞，想要吃它，救世主在旁邊想救下小雞。樂樂用大麥給自己的金身和長壽公公換下小雞，讓它和救世主跑到安全的地方。

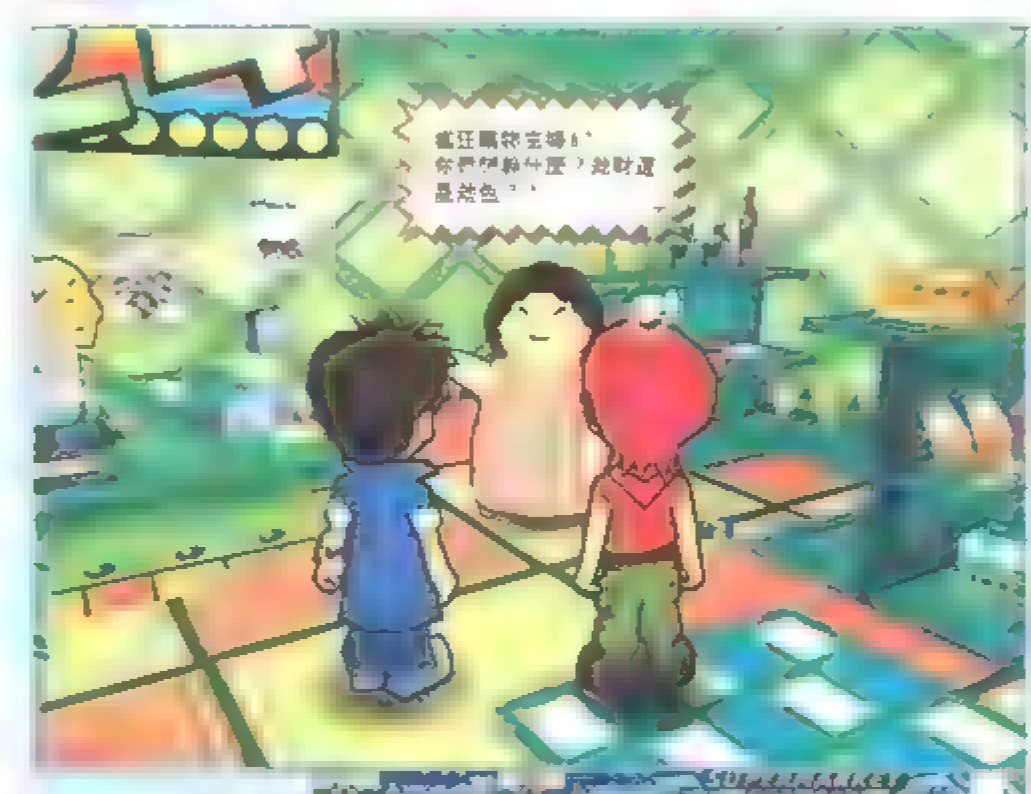


來到郵局，思麥爾告訴樂樂木桶鎮對外的交通已經斷絕，郵件都寄不出去了。樂樂認為交通遲早會恢復，讓思麥爾給信打上郵戳。阿康正在看電視裏面對木桶鎮的報導，萊邦進來二話不說就關掉了電視，要用電視和總部聯絡。阿康生氣地和萊邦爭吵，雙方又是一場戰鬥。不一會鎮長帶著警察趕來，將萊邦作為中毒事件的嫌疑犯逮捕。



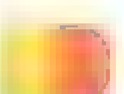
食品搶購潮

樂樂和阿康出門準備回鬼屋，卻看到鎮民們急忙忙跑過向閃腰俠打聽才知道鎮民們擔心食品短缺，開始搶購商店中的食品。樂樂和阿康覺得有必要儲備一些食物，也跟去決鬥街的便利店購買食品。





便利店已經被鎮民搶購得沒剩多少東西，樂樂和阿康剛一進門，一個正在購物的胖主婦就緊張地捍衛自己的戰果，防範他們搶走。兩人解釋了半天也說不清，反而讓購物主婦更加緊張，雙方終於開打。被打敗的購物主婦留下食物離開。樂樂和阿康拿到食物，決定回鬼屋前再去木桶廣場看一看有什麼別的線索。

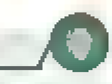


重生的幽靈

樂樂和阿康在廣場沒有找到任何線索，反而被直升飛機上丟下的繩梯砸昏。直升飛機上下來的 WWC 電視臺記者把昏倒的樂樂和阿康當成屍體，大肆報導中毒造成木桶鎮鎮民死亡等消息。等到樂樂和阿康醒來，記者早已經離開。兩人不清楚發生了什麼事情。回到鬼屋，樂樂和阿康竟然被阿吉當作了僵屍，好不容易才解釋清楚。阿吉拿到樂樂帶回的分子篩檢器後，立即開始徹夜研究。



支線劇情▶普通支線



[illegible]

❶

時　　間	郵局冒領事件後
地　　點	約翰的路吊橋入口一側
登場角色	黑伯、樂樂

樂樂回鬼屋時，在門口發現黑白正在苦惱思考，想要為木桶小隊取一個更響亮的名字進行宣傳，讓更多的人和動物得到木桶小隊的幫助。黑伯從樂樂的話中找到了靈感，決定採用「木桶小隊真的很大愛心委員會」這個名字進行宣傳。樂樂出於愛護動物，提供了1南瓜幣作為宣傳資金。黑伯會用這1南瓜幣做什麼呢



❷

時　　間	動作1之後（廢話）
地　　點	約翰的路吊橋入口（就是動作1的老地方）
登場角色	黑伯、樂樂
道　　具	黑板

樂樂再次路過約翰的路時，發現路邊不知什麼時候立起了一塊黑板，而且上面畫滿了塗鴉。原來黑伯用樂樂出的1南瓜幣印製了傳單在木桶鎮散發，讓有困難的人來這塊黑板，寫下「ZYX」，委託「木桶小隊真的很大愛心委員會」幫忙。看到滿黑板的「委託」，樂樂一聽，對不起，我們的記者採訪樂樂時，他不想談當時的感受



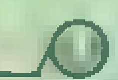


❸

時　　間	動作2之後（還是廢話）
地　　點	老地方
登場角色	還是那兩隻
道　　具	還是黑板
其　　他	「委託任務」正有開發

樂樂擦掉了滿是塗鴉的黑板後，決定自己留下「ZYX」的委託來安慰沮喪的黑伯。黑伯振作起來，又開始為「木桶小隊真的很大愛心委員會」的宣傳而奔走！

[illegible]



❶

時　　間	第一夜　嚇跑律師後，找到鎮長前
地　　點	[illegible]
登場角色	樂樂、橫肉婆、阿康、無花果、酷哥

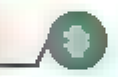
夜晚在街上，阿康遇到了橫肉婆，不服輸的阿康要求和橫肉婆再比賽一次。樂樂提醒阿康，再吃撐的話他的父母又要擔心了。阿康正在苦惱，酷哥路過這裏，阿康靈機一動，與橫肉婆約定第二天一早，兩人讓自己的寵物比賽賽跑，來決定誰是木桶鎮真正的飯桶王！



❷

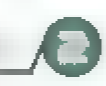
時　　間	第二日　動作1之後，去這是橋之前
地　　點	老爺路鎮政府門口
登場角色	樂樂、阿康、酷哥、橫肉婆

第二天一早，阿康帶著經過恐怖訓練的酷哥來到約定地點，過了一會兒，橫肉婆單獨跑來，說自己的狗無花果失蹤了！樂樂和阿康決定幫助橫肉婆找到無花果



時　　間	第一日　打敗花式輪鞋黨後，第　日前
地　　點	釣魚街郵局
登場角色	思愛爾　樂樂

郵局裏收到了幾封奇怪的信，收件人的名字和地址都寫得不太清楚，就連最敬業的思愛爾也弄不清楚收信人是誰。樂樂一向不會漠視別人的麻煩，答應幫忙尋找收信人。



（動作2的三部分不分先後順序，可以自由觸發）

時　　間	動作1之後，第二日前
地　　點	[illegible]家、音樂路唱片店、早安一路書店
登場角色	樂樂、老[illegible]、加斯、布克曼

原來　封奇怪的信分別是給老[illegible]、加斯和布克曼的，成功找到了三個收信人，樂樂可以去告訴思愛爾這個好消息了！



時　　間	動作2之後
地　　點	釣魚街郵局
登場角色	樂樂　思愛爾
獎　　勵	迴旋球・1

聽樂樂解釋了　封信的收信人是誰之後，思愛爾覺得自己的解謎能力太差，讓樂樂給他推薦幾款遊戲玩，鍛煉一下解謎的本領。這個嘛　玩家中一定有不少人比樂樂更瞭解遊戲，還是由你們親自去木桶鎮郵局去告訴思愛爾吧！





時　　間	第二日　動作2之後，去過還是橋之前
地　　點	音樂路唱片店
登場角色	樂樂、無花果、加斯

在音樂路的唱片店中，樂樂找到了離家出走的無花果。在加斯的提醒下，樂樂弄清楚了無花果離家出走的原因，原來是橫肉婆對它期望太高，它覺得壓力過大，害怕比賽失敗，所以逃到這裏來聽音樂舒解壓力。



時　　間	第二日　動作3之後，路過還是橋之前
地　　點	老爺路鎮政府門口
登場角色	樂樂、阿康、橫肉婆、無花果、酷哥
獎　　勵	火腿・3F

樂樂帶著無花果回來，把它逃走的原因告訴了橫肉婆。橫肉婆為了消除無花果的壓力，和阿康商量取消了這次比賽，並贈送火腿給他們作為答謝。看到比賽已經取消，被阿康的訓練折磨了一夜的酷哥趁機溜走……

PS 請期待下期《阿貓阿狗2》攻略《下篇》



精確分析戰略要領 稱霸世紀不是夢想！

戰術指南

相信大家在《世紀爭霸》一代當中，常常為了兵種問題而苦手，在二代當中做了許多的突破，雖然時代依舊很多，不過在兵種上卻做了許多的簡化。在系統上跟一代有著許多的不同，二代有著國界的觀念，與《王國的興起》這款遊戲有點類似，不過在遊戲節奏上比《王國的興起》快多了。二代有用的兵種比一代多，舉例來說明好了，一代當中有核彈，可是做核彈出來要很多資源跟時間，還不如做許多軍事單位去攻擊，其實在二代中也有這類強力的單位，不過畢竟不多，兵種的實用性高。其實戰略遊戲中有許多兵種相剋的問題，熟記兵種是致勝的不二法門，師父領進門，修行在個人。一定有人會說，15 個世紀，文明那麼多，兵種那麼多，科技那麼多，哪裡記的完啊，小弟不才，將一些簡易的兵種相剋告知各位讀者，只要熟記這些就夠了。所有的兵種，都有附註以下的屬性。

兵種介紹篇

EMPIRE EARTH

- **重型火砲：** 移動速度較慢，剋重步兵，輕型騎乘。被重型騎乘，輕步兵，轟炸機剋。
- **輕型火砲：** 移動速度較快，所以比較不容易被追上。剋輕步兵，重型騎乘，被輕型騎乘，轟炸機剋。
- **重型騎乘：** 裝甲較厚，剋輕步兵，重型火砲，被輕型騎兵，輕型火炮，轟炸機剋。
- **輕型騎乘：** 速度較快，剋重型騎乘，輕型火炮，防空砲。被重步兵，重型火砲以及轟炸機剋。
- **重步兵：** 裝甲較厚，所以速度較慢，剋輕型火炮，輕型騎乘，防空砲，被輕步兵，重型火砲，轟炸機剋。
- **輕步兵：** 剋重步兵，重型火砲，被重型騎乘，輕型火炮，轟炸機剋。
- **攻城器：** 剋所有建築物，被所有軍事單位剋。
- **運輸艦：** 在戰場上運輸軍隊用，實際上實用性並不高。

[illegible]兵種相剋表

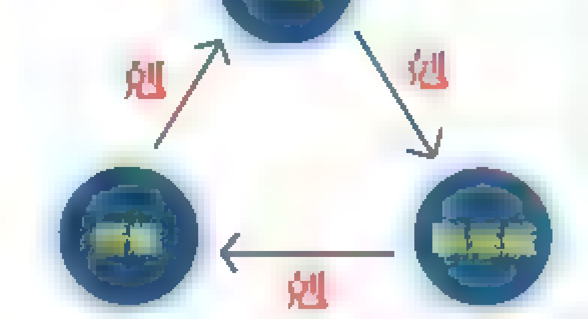
剋		被剋
重步兵、輕型騎乘	重型火砲	重型騎乘、輕步兵、轟炸機
輕步兵、重型騎乘	輕型火砲	輕型騎乘、轟炸機
輕步兵、重型火砲	重型騎乘	輕型火砲、輕型騎乘、轟炸機
重型騎乘、輕型火砲、防空砲	輕型騎乘	重步兵、重型火砲、轟炸機
輕型火砲、輕型騎乘、防空砲	重步兵	輕步兵、重型火砲、轟炸機
重步兵、重型火砲	輕步兵	重型騎乘、輕型火砲、轟炸機
所有建築物	攻城器	所有軍事單位



[illegible] 雷哥 捷比犬兒
■責任美編 [illegible]

海上單位

現代系
航空母艦、主力艦、
驅逐艦、潛艦



DS 「航空母艦」可以[illegible]
其他船艦，並沒有反[illegible]

古代系
戰船、快船、多甲板
大帆船



空中單位

空中武力，空中武力在人類歷史記載中，始於漢朝初年，韓信叫人利用風箏來觀測對方城池以及對方部隊的虛實，之後萊特兄弟發明飛機之後，人類才真正的飛上天空，有了空中武力，戰場從以前平面式的戰鬥，擴充到空間式的戰鬥，可是人類真正體[illegible]是在萊特兄弟發明飛機之後的五十年，日軍偷襲珍珠港之後，人類的戰爭思維從此又更上一層樓。

空中武力粗分為轟炸機以及戰鬥機，戰鬥機剋轟炸機，轟炸機剋所有地面部隊以及海上部隊。戰鬥機以及轟炸機都被防空砲剋，戰鬥機遇到防空砲是無法反擊的，可是轟炸機可以反擊，只是效果不大。

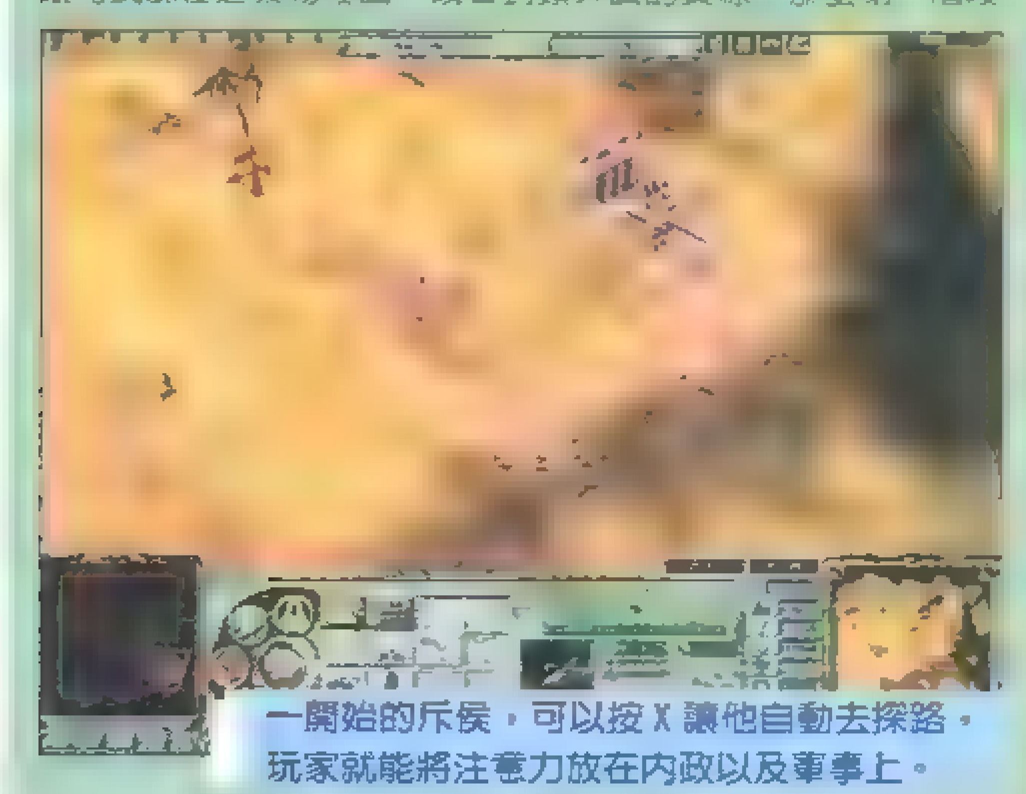


兵種戰術 分析篇

EMPIRE EARTH

[illegible]系的型態出現，輕型騎乘都是以長槍騎以及馬騎弓兵的型態出現，重型騎乘都是以騎士的型態出現。至於火砲類，玩家並不[illegible]四種兵種在決勝負，如果沒有分出勝負的時候，才會用火砲單位來決戰，火炮單位本身的移動速度並不快，無法跟著軍隊做[illegible]塔台掩護，這個地方就很容易變成難攻不落的要塞。

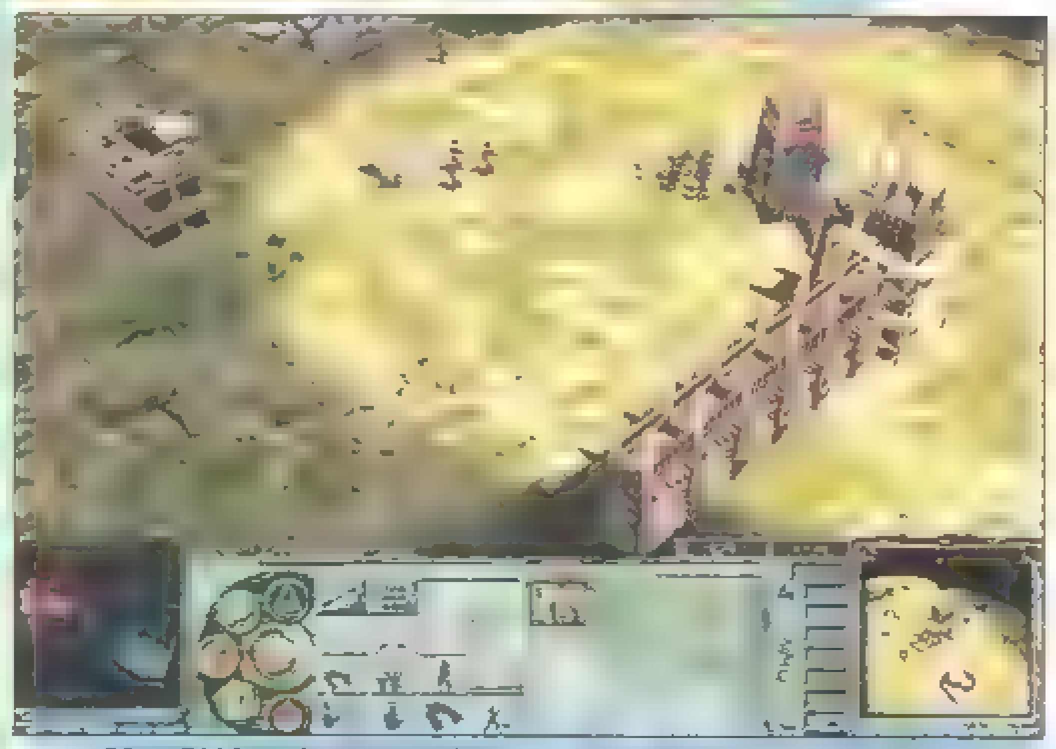
至於[illegible]第一波攻擊都以攻擊敵人的村民為主，就算沒有攻擊到，只要讓村民躲在建築物裡面，或者封鎖外圍的資源，那麼第一階段[illegible]不多了，與其這樣，還不如多做一些重步兵，來佔領建築物比較實用。



一開始的斥侯，可以按 X 讓他自動去探路，玩家就能將注意力放在內政以及軍事上。



科技樹的科技，玩家可研發自己喜愛的科技



一開始[illegible]會傷害到經濟力，而且無法有效的阻擋敵人

經濟發展 觀念篇 EMPIRE EARTH

在戰術指南當中，我會介紹各個時期，所有文明的攻略法，以及最適合該時期的文明，我還會介紹一些簡易的快攻，以及強大經濟力的方法。

在《世紀爭霸二》的世界當中，由於是採取國界的觀念，造成佔領區域的觀念非常重要，這對攻擊性高的玩家比較有利，在[illegible]個國界的疆域當中，[illegible]有一個，玩家如果要擴張經濟力以及快速的得到科技點數的話，必須快速的向外發展，在向外發展的同時，軍事就非常重要，先攻擊的玩家會佔有比較大的優勢，當然，這並不是絕對的。這也要看攻擊的玩家[illegible]人100，自傷80，如果一開始兵控制的不好，很容易被守方反擊，攻守之間本身就很難拿捏，只有靠經驗累積。

國界的系統，圍城牆這種行為並沒有什麼功用，一開始並不好全部圍起來，而且會傷到經濟力(村民沒再做事情，都在蓋城牆)，而且快攻的時間很早，所以間接的，攻城塔的功用就減弱了許多，在這種系統之下，騎兵的優勢變的非常的大，所以在《世紀爭霸二》裡面所強調的是「機動性」善用騎兵的玩家，在這款遊戲是比較吃香的。[illegible]在此騎兵不止包含騎乘單位，還包[illegible]機甲等！



時代演進，兵種優劣馬上有明顯的轉變

科技 系統篇 EMPIRE EARTH

二代中與一代中最明顯的差另是科技樹、[illegible]升級功能。

科技樹

可細分為三棵體系：分別是「軍事」、「經濟」、「帝國主義」，一個時期都有12個科技，15個時期共有180個科技，我們[illegible]類。舉例來說，如「馬甲」這個科技，就是提高騎乘單位的生命值，如果玩家選擇的是騎乘單位較強的文明，或者玩家生產了[illegible]，[illegible]些科技的時候，右邊會有說明以及圖示，玩家可以視自己的需求來選擇研發的科技。



施放中東第二時期的區域能力 失落的城市，從外觀上是看不出任何特別的地方，只能夠在遊戲中體會。

桂冠功能

[illegible]

當玩家進行一場大會戰的時候，殺死敵人許多戰鬥單位、破壞許多建築物、研發戰爭科技等等，玩家可以得到戰爭桂冠，玩[illegible]加分，舉例來說好了，玩家使用步兵戰術，在固定時間內，玩家所有的步兵單位，生命值以及破壞力都會提升。點選的標準端看玩家的軍隊大多屬於哪種兵種。



短期間的籠弓兵+輕騎兵快攻

-[illegible]-

[illegible]得經濟桂冠，使用後，在固定時間內，玩家能獲得許多經濟的額外加分，如使用農耕，玩家就能獲得2倍的農耕效率，點選的標準，端看玩家的村民大多從事哪樣工作，或者玩家短缺哪項資源來做決定。

在[illegible]代當中有項新指令，叫做擬定戰爭計畫，玩家可以在區域地圖當中，指定軍隊的攻擊路線，其實在即時戰略遊戲當中，並沒有足夠的時間給玩家去做沙盤推演，通常在第一波攻擊進行的時候，玩家要[illegible]，這個指令，在筆者的觀點當中，[illegible]


馬雅的祭司，生命值高，而且恢復快，一堆單位攻擊他，可是卻損血很慢，是個實用的單位


間諜破壞建築物


韓國的迫擊砲隊+重型坦克+區域加分，可以在一開始就生產大量軍隊

[illegible]

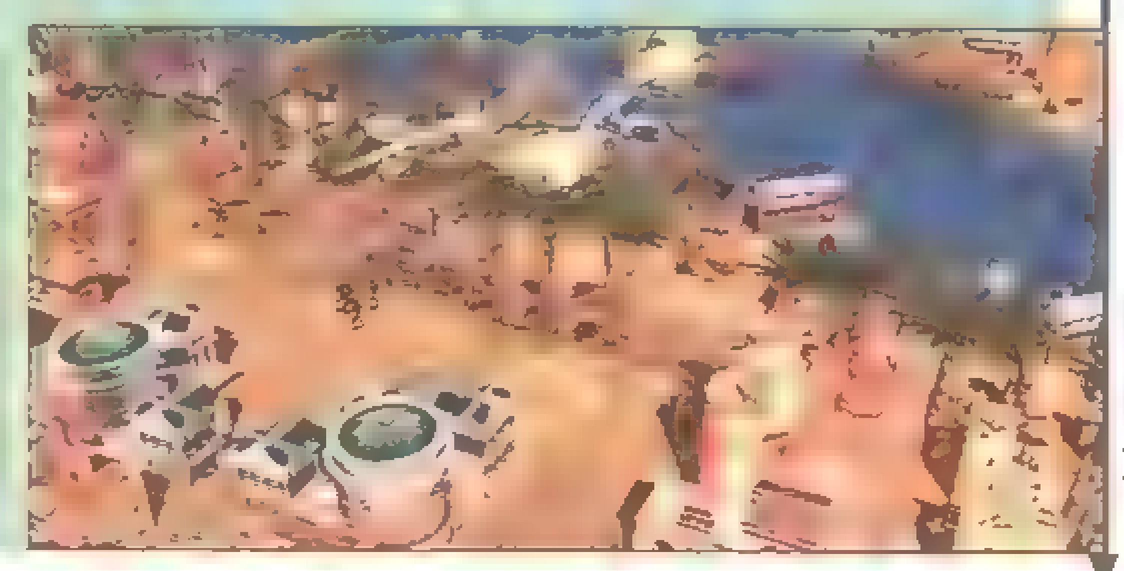
玩家研發許多帝國科技、煽動敵人的單位變節、維護自己的[illegible]分，如使用中央集權，在固定時間之內，玩家的建築物，被敵人攻擊的時候，減少30%的傷害，同時增加30%的抗占領能力，點選的標準，端看玩家目前戰況的演變來做調整。


祭司讓敵人的單位變節！

[illegible]

[illegible]，當[illegible]到一個數量[illegible]升級，一棟升級之後，攻擊力，[illegible]，升級[illegible]到自己的剋星，也不會被吃[illegible]


使用區域能力 全力趕工，快速的建立起據點，同時封鎖敵人



文明介紹篇

EMPIRE EARTH

接下來小弟將為各位介紹的是各個文明的差異性，以及特殊兵種。我們將眾多文明歸類成四大系，分別為西方、中東、遠東、中南美洲，以下我將說明「區域加成」以及「文明特性」。

西方[illegible]

區域加成

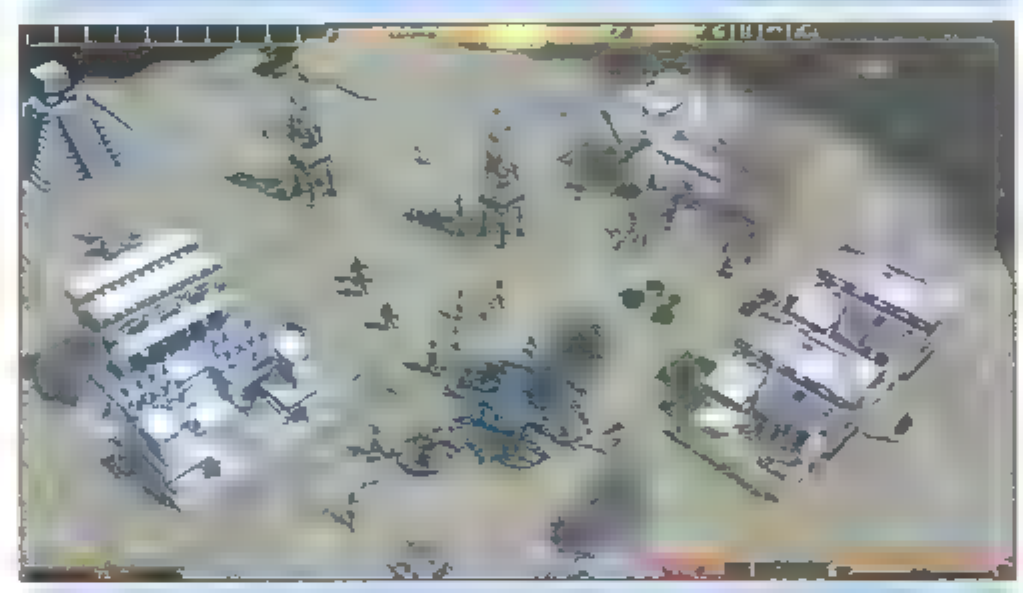
- 大學產生科技點數速度快 10%
- 大學佔領抵抗力多 20%
- 大學生命值多 20%
- 如果玩家佔領敵人的寺院或者大學，可得到對手[illegible]點數。

文明特性

- 德國：所有單位所需特殊資源 -25%，重步兵的生命值 +25%。
- 英國：碼頭、市場建造成本 -25%，大戰船、戰艇與主力艦的傷害力 +25%。
- 羅馬：軍營、工作坊、工廠的建造成本 -25%，重步兵的傷害力 +25%。
- 美國：所有商路生產黃金 +25%，戰鬥機、轟炸機、戰略轟炸機傷害力 +25%。
- 希臘：大學的建造成本 -25%，輕步兵的生命值 +25。



英國強大的海軍戰力



第六世代，馬雅擁有輕型火炮，配合祭司跟輕步兵以及區域能力，躲在家中，實在拿他沒什麼辦法



恐怖的埃及具都因人快攻

中東[illegible]

區域加成

[illegible]

文明特性

- 埃及：世界奇觀建造成本 -25%，輕型騎乘的生命值 +25%。
- 土耳其：城牆、城門、哨站的建造成本 -25%，重型火砲的傷害力 +25%。
- 巴比倫：間諜恢復能力速度 +25%，輕步兵傷害力 +25%。

遠東[illegible]

區域加成

[illegible]

文明特性

- 中國：城鎮中心建造成本 -25%，重步兵傷害力 +25%。
- 韓國：所有單位被煽動的難度 +25%，重型騎乘的傷害力 +25%。
- 日本：軍營、馬廄、製造廠的建造成本 -25%，戰鬥機、轟炸機、戰略轟炸機的傷害力 +25%。



區域加成

寺院產生科技點數快 20%

寺院佔領抵抗力多 20%

當玩家成功的煽動敵人的一個單位，將會得到 3 倍的技術點數

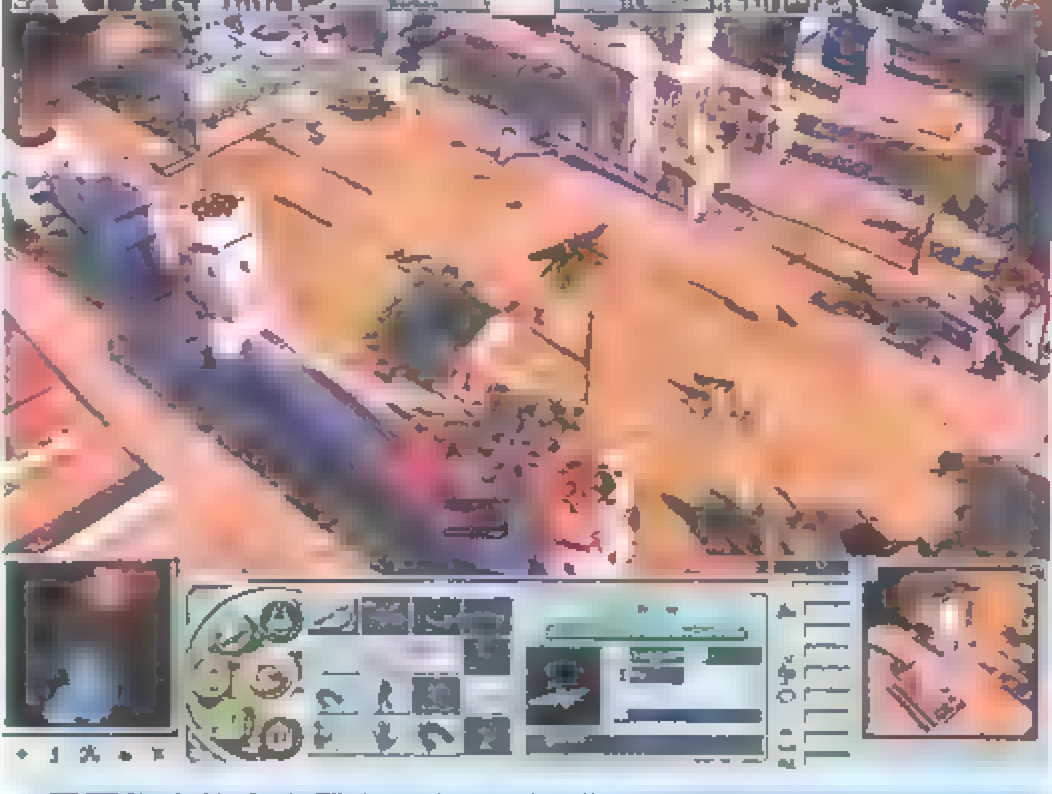
文明特性

印加：人民挖黃金的速度快 10%，[illegible]生命值 +25%

阿茲提克：輕型火炮的傷害力 +25%，所有的單位在[illegible]天氣下移動不會受到阻礙

馬雅：間諜、祭司的恢復速度快25%，間諜、祭司的生命值 +25%

[illegible]



日軍強大的空中武力，在 11 世代，最強的對空戰鬥機－零式，三菱重工精密的技術，造就了當時操控式最好的零式。

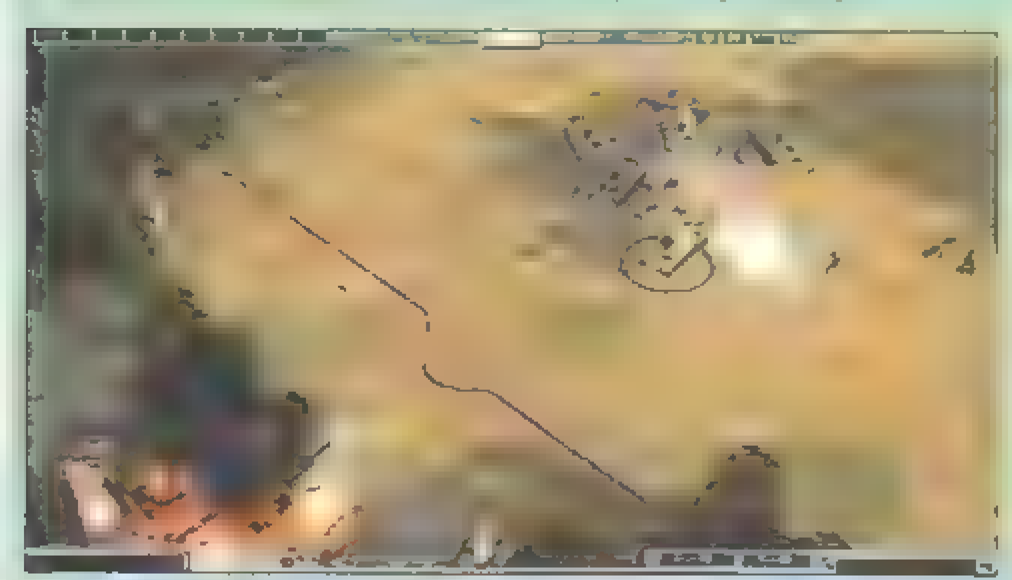
兵種選擇篇

EMPIRE EARTH

所有的文明都有特殊兵種，有些特殊兵種非常的實用，讀者在評估特殊兵種是否有用可以從以下幾個方面來做考量。

1

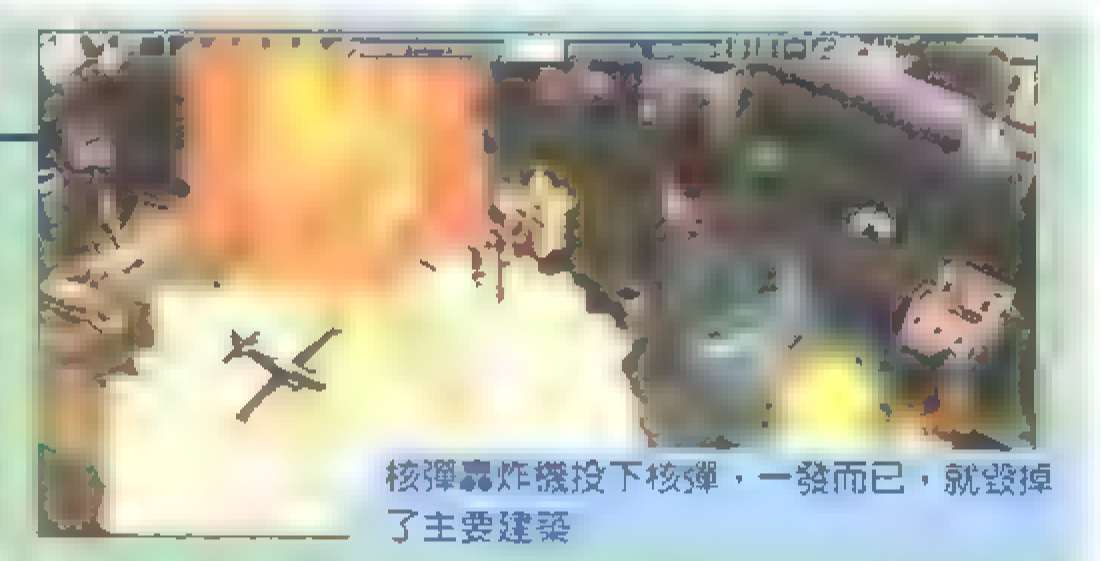
如果是距離性兵種的話，如弓箭手，必須考量射程，以及移動速度，以及生產資源，從這些來分析的話，筆者推薦的是龍弓兵、亞述弓手以及梭標投擲者，因為速度快，花費資源少，[illegible]一騷擾失敗，還能撤退回家，集結軍隊，生存率較高。



美軍優良的坦克 地獄貓



希臘優質的輕步兵



核彈轟炸機投下核彈，一發而已，就毀掉了主要建築

2

如果做第一波攻擊的話，筆者並不會考慮重步兵，因為重[illegible]了，毛瑟槍兵，玩家在選擇重步兵的時候，不只要考慮速度的問題，還必須要看攻擊姿勢，在《世紀爭霸》二代當中，許多[illegible]持槍，這些動作是非常要命的，因為從做動作開始到攻擊，所花的時間大概就超過 0.5 秒，這在部隊火拼的時候，苗頭不對時，要撤退的時候，會很危險，同時另外一個缺點就是，當玩家在混戰當中，要瞄準對方的特別單位，如領袖，戰防砲等等，只要重新瞄準，他們又會再做一次攻擊動作，又浪費掉攻擊時間。在這邊告訴玩家一個小祕訣，通常在 11 世紀以前，遠距離性的兵種，都會有彈道學的問題，也就是說，攻擊的時候，如果對手移動的話，會比較不準，這種問題其實在歷史上也是有過，所以即使到火槍出現了將近五十年，大家所使用的主要遠距離武器依舊是弓箭，其實會選擇弓箭的主因並不只是因為這樣，還有成本上的考量以及火繩槍裝填子彈問題，以及下雨天，火繩槍無法發射等等。這是些題外話，讓我們回到戰術操兵討論層面，由於準確性的關係，火槍類以及火砲類，特別容易打不準，所以部隊可以利用側走的方式來閃躲子彈，所以作戰姿勢比較大的單位就比較吃虧了啦，這點玩家自己下去玩的時候就能夠體會了。



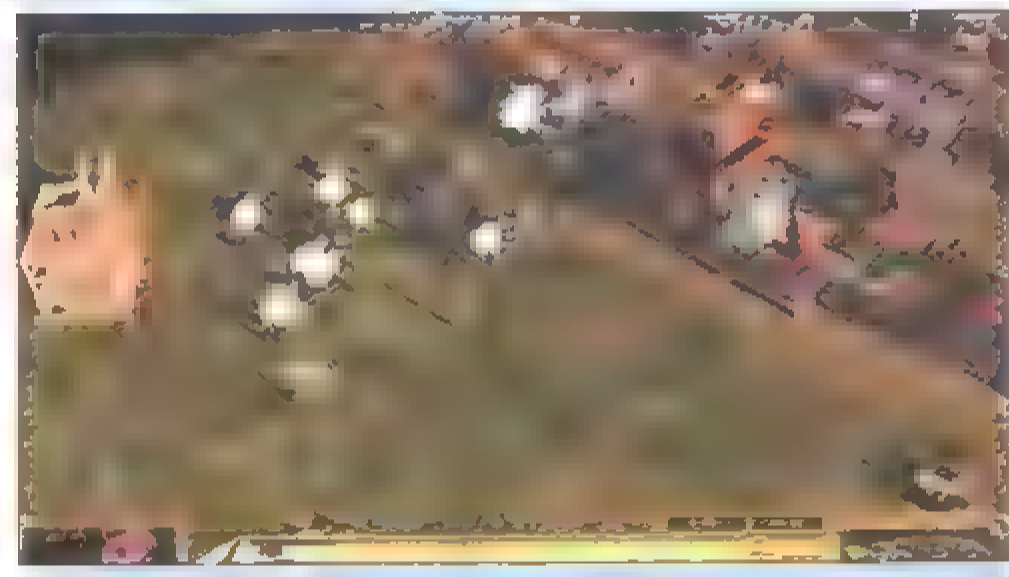
印加前期的區域能力 集體變節，這讓玩家攻擊中南美州國家非常的頭痛。

考量 3

時代上的選擇，特殊兵種出現的時期，分為三個時期，為1-5,6-10,11-15，玩家在選擇生產特殊兵種的時候，最好不要挑在時代的尾端，舉例來說好了，我選擇中國，在第五世代，生產了一堆龍弓兵，結果到了第六第七世代，對方的步兵已經自動升級有火槍了，可是我依舊是龍弓兵，在能力上，無法獲得改良，這些兵種就像雞肋一樣，食之無味，棄之可惜，所以筆者的建議是，當在時代末的時候，不妨選擇正常的兵種，這樣時代升級，兵種也會獲得能力的提升。



在敵人資源處蓋下哨站



希臘平均的戰力

考量 4

騎兵單位，在第十個世代之前，幾乎是主力兵種，重型騎乘花費的資源幾乎都是食物與黃金，這樣在資源分配上比較簡易，不過如果要做第一批騷擾的話，我比較推薦輕型騎乘的騎射手類，不僅有機動力，而且能夠從遠距離封鎖敵人的資源，筆者推薦的是巴比倫以及埃及的特殊單位，雖然花費資源有點多，可是並不會比重型騎乘高，實用性也高，速度也比較快，這樣子說，並不是完全否定重型騎乘的功用，遇到城鎮附近有哨站或者要塞等建築，獵殺村民就必須靠裝甲厚血多的重騎兵了。同時在重要會戰的時候，也很需要重騎兵突擊，來混亂敵人的陣形，其實在第十個世代之後，騎乘單位全部改成坦克類，可是基本的觀念還是不變，有騷擾用的輕型坦克，以及突破陣地用的重型坦克，端看玩家如何去選擇。



一開始興建兩間馬廄，做第一時間的探路以及快攻。

考量 5

火砲類，在第八個世代之前，火炮類的兵種，因為機動性差，所以實用性並不高，可是在第八個世代之後，火炮的距離提升，破壞力增加，對於古時陣地有著極大的功用，在第十一個世代之後，坦克的出現，玩家對於火炮的依賴會更大，火炮在第十一個世代之後的射程、破壞力、準確度都會大幅提升，基本上在第十一個世代之後，攻擊的主力幾乎是坦克+火炮，當然在資源的考量下，有些人的第一波攻擊依舊是選擇步兵，不過必須看文明來做決定。



阿茲提克威力強大的輕型火炮，具備著威力大，速度快的優點。

特殊兵種列表

文明	出現時期	單位名稱	屬性	生命值	速度	傷害力	[illegible]	視野	特殊能力	食物	木柴	黃金	錫	石油
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	10	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	20	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	12	9	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0 8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	25	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		35
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0 8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	22	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	0 8	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		34
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	10	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	4	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	6	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	1	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	7	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	5	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
中國	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	16 [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	12	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]	太陽人箭車	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]		

文明戰術篇

EMPIRE EARTH

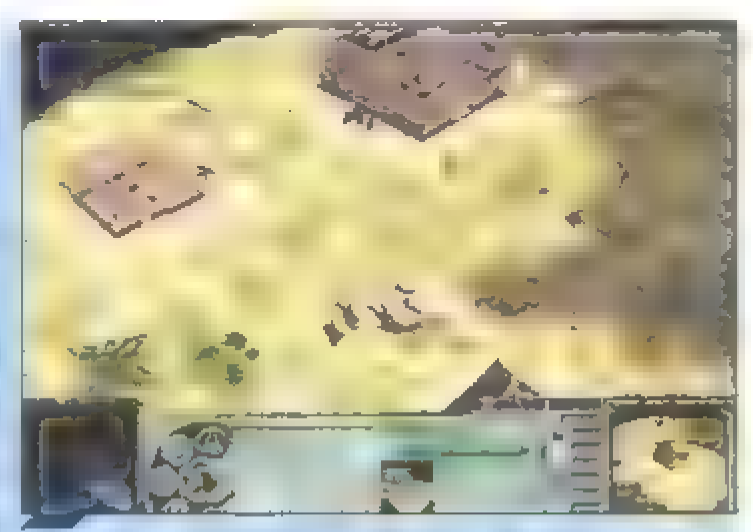
時期一 石器時代、銅器時代、青銅器時代、鐵器時代、黑暗時代

[illegible]

羅馬

軍營比較便宜，重步兵攻擊力加強，可是在經濟上並沒有加分，不是個好的選擇，西方文明的發展比較不適合前期，如果玩家依舊喜歡西方文明的話，可以使用羅馬，只是在面對其他較強勢的文明時，必須[illegible]往時代前進，有新兵種才有機會反敗為勝

[illegible]

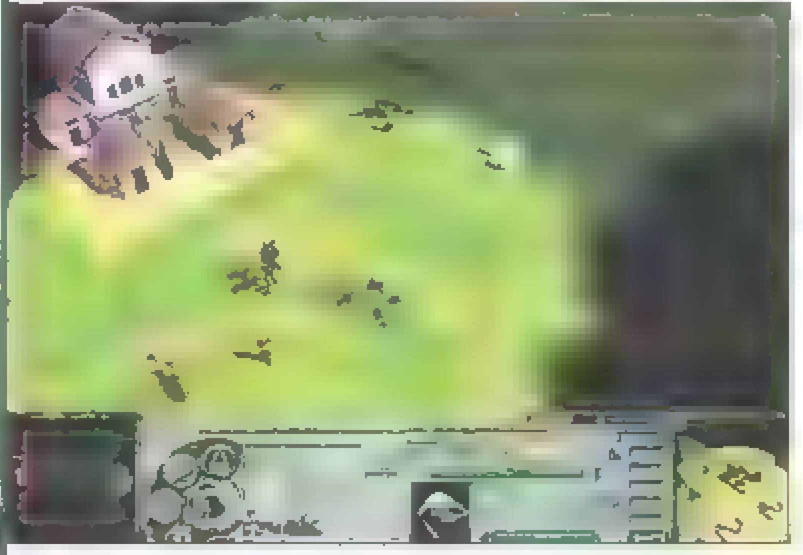


中國一開始馬上去蓋第二間城鎮，發展經濟力！

[illegible]及經濟力量，哪來的時間研究科技呢？再加上遠東系的國家，每升級一個世代，都會附送一個科技，靠著經濟力以及重步兵的加成，中國幾乎是以王者的姿態，君臨這個時期。

[illegible]

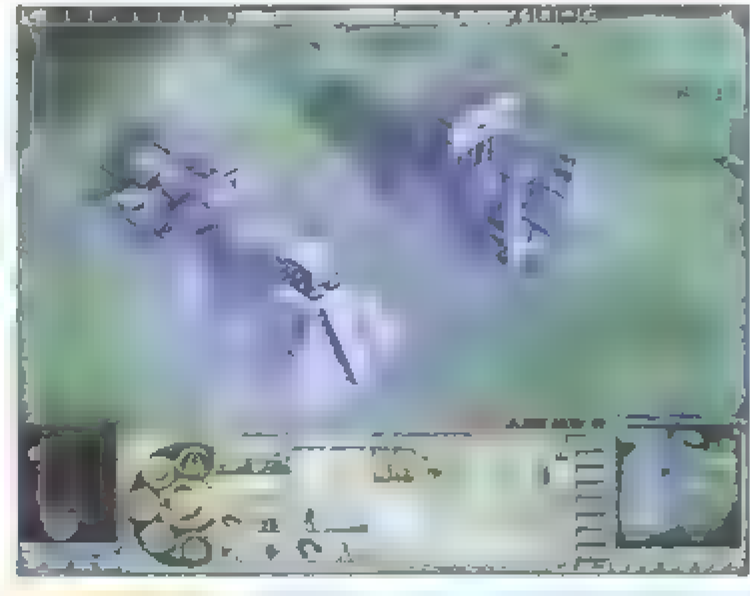
軍事建築都比其他文明來的便宜，[illegible]時期的騎兵快攻，利用斥侯以及騎兵快速探路，讓敵人還沒[illegible]，就先發動攻擊，日本一開始必須先蓋[illegible]，日本[illegible]一開始蓋兩間馬廄，在短時間之內，做出六隻騎兵，[illegible]擾亂，[illegible]發展經濟，日本在這個時期的優勢還不錯，可是[illegible]時期就比較吃虧了，[illegible]到11世代之後，日本有[illegible]的武力加分。



找到敵人的位置，馬上將馬廄的集結點設在此，開始騷擾村民！

印加

印加因為有輕步兵的生命值加分，再加上挖黃金的速度加快，一開始馬上生產3-4隻獸繩投擲者，去擾亂敵人，接著蓋寺院，生產祭司，以防敵人使用重型騎乘來追殺我方的輕步兵，在早期，對手的重型騎乘如果被祭司招走，那一定覺得很…，如果對方選擇日本的話，一開始最好是蓋寺院，以防止對手的騎兵快攻，如果是其他文明的話，則先用獸繩投擲者快攻，同時觀察對手有無興建馬廄，如果有的話，要趕快興建寺院，賺取一些免費的單位，同時賺取科技點數!!萬一被敵人打到城鎮的話，那怎麼辦呢？玩家可以使用區域能力，來讓對手的軍隊集體變節，在雙方你來我往之下，這個優勢是很吃香的



印加一開始建造一間軍營以及寺廟，祭司平常駐守在寺廟中，賺取科技點數，遇到敵人來襲，將祭司放出來將敵人變節！

[illegible]

巴比倫因有亞述弓手，再加上輕步兵的傷害加分，實在是很適合做快攻，一開始先蓋軍營，蓋好的同時，生產3-4隻亞述弓手，接著帶著兩隻村民去敵人家蓋哨站，在蓋的同時施放區域能力，全力趕工，家裡城鎮生產出的村民，除了兩個拿食物之外，剩下的都拿石頭以及木柴，黃金，不斷的生產亞述弓手，在敵人家的那兩個村民，就不斷的蓋哨站，將敵人基地周圍封鎖，亞述弓手去的時候，殺村民非常快，三箭就可以殺掉一隻村民，所以以殺村民為主。等到把敵人開的差不多時，再準備強化經濟力。



找到敵人基地了，馬上將軍隊送往該處，同時將村民帶去

時期二 中古時代、文藝復興時代、帝國主義時代、啓蒙時代、工業時代

美國

美國在這個年代崛起，在第六個世代，就擁有民兵，遠距離的重步兵單位，威力強大，同時再加上西方的區域能力，在短時間內，研發科技的成本降低，同時又有商業的加分，讓美國在第六個世代都有不錯的發展，只是跟同時期的其他優勢文明相比的話，又有點稍嫌不足，如果起始時代是第六世代的話，美國倒是不錯的考量，可是如果起始時代是7.8.9.10的話，那麼就要考慮一下，靠著一開始能力不錯的民兵，能夠讓美國防守，進而研發科技。



第六世代，美軍強大的火藥部隊－民兵，加上重騎兵，幾乎可說是強力的組合。

土耳其

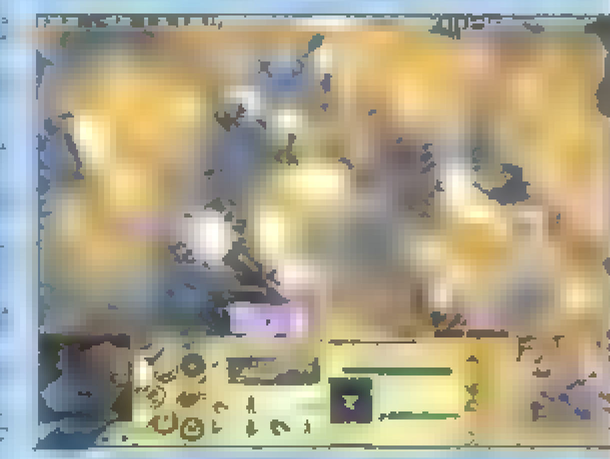
[illegible]個世代，騎兵[illegible]數量，才能夠出門，[illegible]



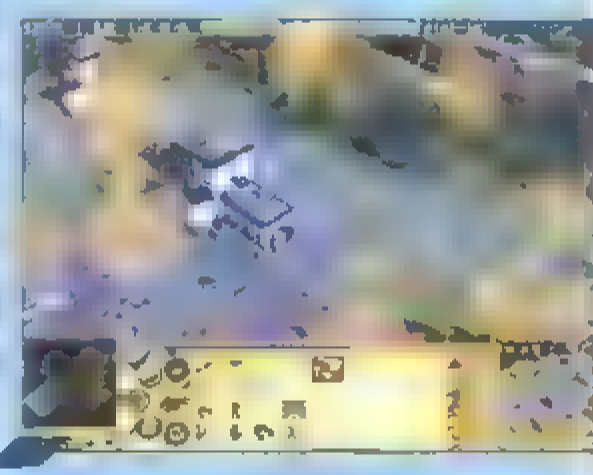
土耳其重型火炮的可怕威力，陣地中夾雜哨站，火槍兵，根本難越雷池一步。

埃及

[illegible]比例要比較高，只[illegible]教導玩家另外一[illegible]



經過一番激戰，終於進城了，準備要大舉燒殺肆虐了。



興建工廠，準備要攻城了！

阿茲提克

阿茲提克一開始可以生產豹騎士，去擾亂敵人的基地，在第六世代，就只能這樣打，阿茲提克幾乎沒什麼加分，在這個時代，比美國土耳其都還慘，不過到第七世代之後，就能夠生產強大的重型火砲，這點算是比美國土耳其好的地方，第七世代之後，阿茲提克的兵種要稍微改變一下結構，以祭司以及火砲的組合，連合區域能力，龜守在家中，讓敵人不敢越雷池一步。



阿茲提克的特殊單位，便宜的豹騎士，實用性高。

馬雅



火炮壓制以及祭司招降，都是遠距離單位

馬雅在這個時期[illegible]一樣了，馬雅的防守能力比阿茲提克還要好，因為在第六世代，馬雅就可以製造輕型火炮了，同時再加上祭[illegible]快攻馬雅，實在是一件苦差事，馬雅靠這些單位，龜在家中，再加上區域加分，讓人很頭痛，只能眼睜睜的看著馬雅偷偷發展經濟，偷偷升級！

希臘

希臘在這個時期，算是蠻平均蠻[illegible]分，同時再加上便宜的大學，讓希臘在[illegible]，一開始就能夠生產輕步兵大標槍[illegible]



投石砲轟炸陣地

英國

英國在這個時期，除了每上加一之外，其他的並沒有特別的優[illegible]，如果今天是海戰的地圖，最好是不要選擇英國。有海的地圖，英國[illegible]蓋碼頭，生產捕魚船，瞬間壯大經濟力，再加上[illegible]一種，真不愧是擊敗無數艦隊的國家

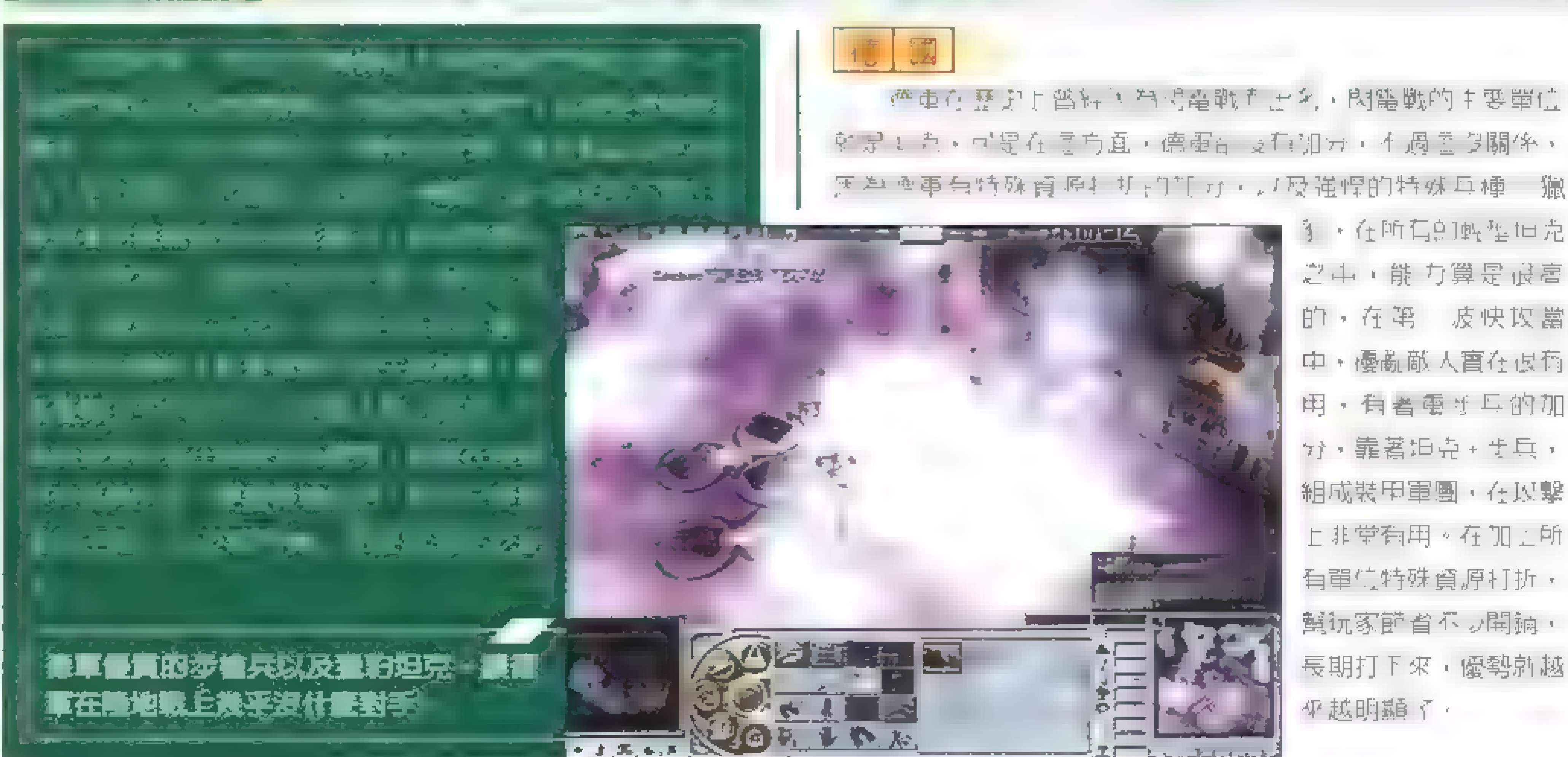


便宜的碼頭，只要是有海的地圖，都可以使用英國。

中國

強大的經濟力，這點就還還就不用多說了，先建造兩個城鎮，發展經濟力，一舉的軍事快攻，在第六世代就能夠生產重型火炮，壓制敵人的火力。在這個時期，中國就不像上個時期那麼強大了，不過整體來說，軍事經濟的力量，讓中國很平均，依舊在這個時期有著他的影響力。

時期三 現代、原子時代、數位時代、基因時代、合成時代



德軍優質的步兵以及強的坦克，讓德軍在陸地戰上幾乎沒什麼對手

德國

德國在歷史上曾[illegible]戰爭中，閃電戰的主要單位[illegible]，德國[illegible]，在所有的裝甲坦克之中，能力算是很高的，在第[illegible]波快攻當中，擾亂敵人實在很有用，有著電子兵的加分，靠著坦克+步兵，組成裝甲軍團，在攻擊上非常有用。在加上所有單位特殊資源打折，對玩家節省不少開銷，長期打下來，優勢就越來越明顯了。

美國

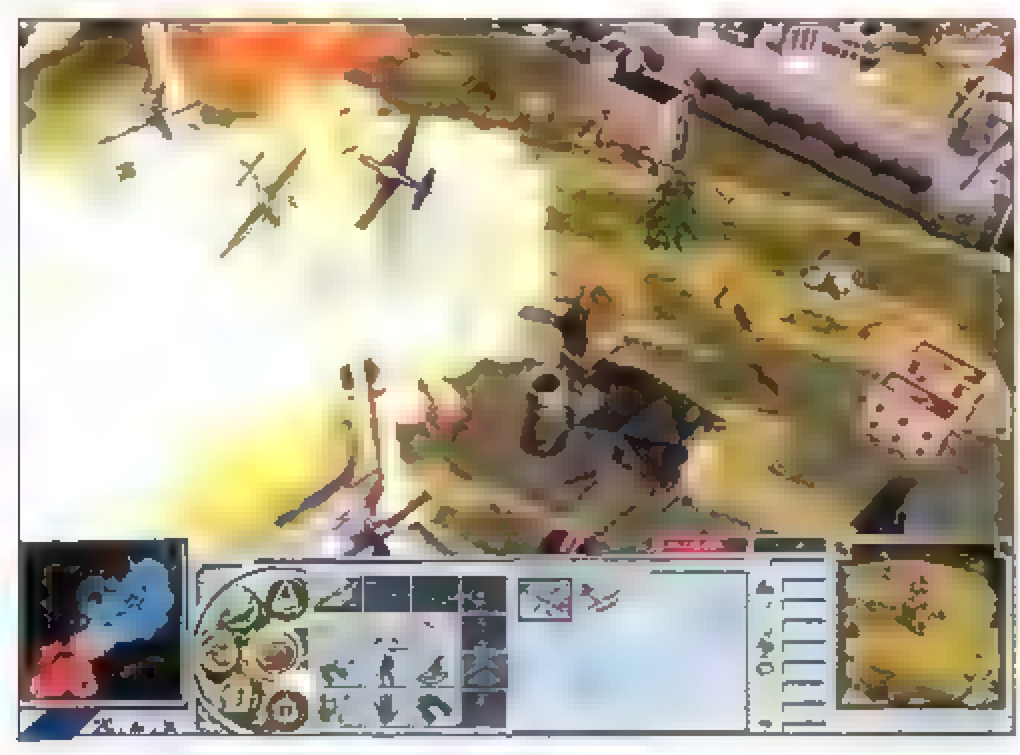
美國在這個時期可是超級強國，除了可以做M-18地獄貓坦克快攻之外，空中武力的加分，實在讓人膽寒，精良的武器，在加上商隊的額外加分，只要初期不要被敵人騷擾的太慘，後座力十足，讓人無法輕視。



空襲警報囉！美軍強大的空中武力，再加上地面部隊的掩護，讓美軍在這個時期能夠發揮。

日本

原先在第一個時期的2馬戰快攻，在這邊依舊很實用，只是改成坦克快攻，在這個時期的坦克快攻更讓人覺得可怕，因為區域能力的關係，所有軍事建築生產速度加快，一開始聚集5台坦克的時間變短，縮短了快攻的時間，讓敵人措手不及，別以為擋下日本的快攻就沒事了，日本在空中武力的加分，會讓人很頭痛，再加上不管是陸地接壤，或者海戰地圖，這些都難不倒日本，筆者認為，比起同時期的美國要強，在這個時期幾乎是屬二的。



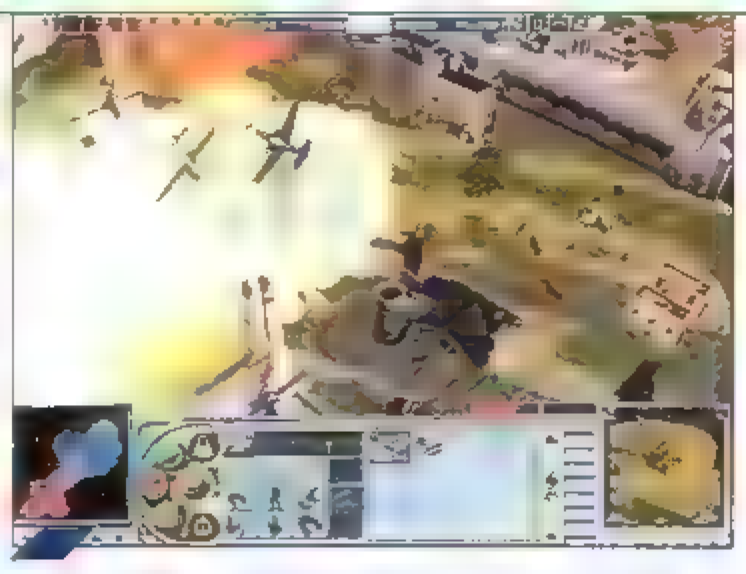
日本在第三時期的快速坦克快攻

埃及

這個時期的埃及雖然不像上個時期一樣有著超級強大的特殊兵種，不過依照筆者看來，這個時期的特殊作戰單位，埃及步兵作戰車，還是很強力，雖然這個時期的區域能力並沒有如前兩個時期好，不過輕型坦克的作戰速度還是很讓人心動的。

土耳其

土耳其這個時期擁有的重型火炮加分，讓土耳其依舊擁有很強的陣地戰，只是經濟上的加分不高，土耳其在這個時期，作戰方針依舊是以防守偏升級為主。



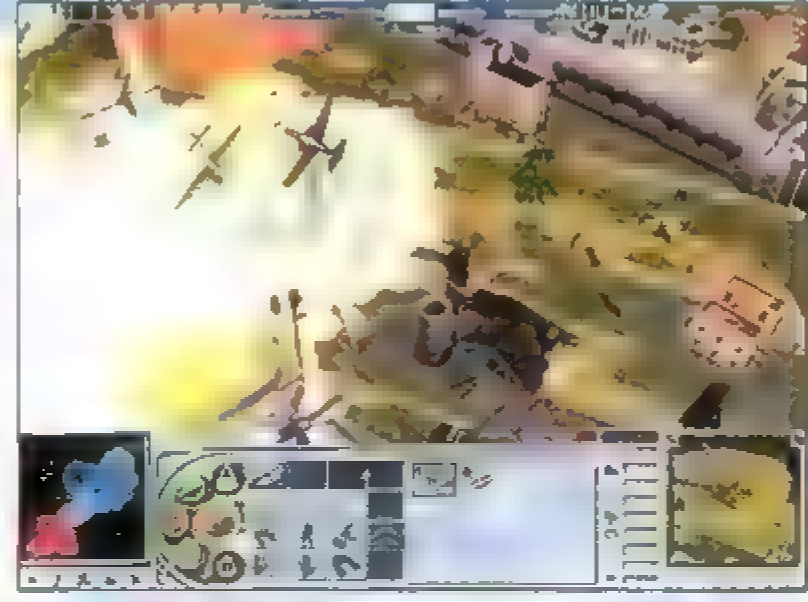
第三時期土耳其的作戰方針跟第二時期是差不多的，用重型火砲固守陣地。

韓國

韓國有著重型騎乘單位的加分，再加上強大的區域能力，讓韓國一開始就能做到重坦克的快攻，韓國的迫擊砲隊有著生命值高，威力強大的優點，在這個時期算是強力便宜的特殊兵，如果重坦克一開始有騷擾到對手的話，接下來就準備生產迫擊炮隊，用軍事的力量打垮對手！

馬雅

太陽火箭車的殺傷力，再加上祭司間諜在旁邊，防守能力依舊是一流



馬雅在十一世代馬上就有火箭車，在防守上，跟第二時期一樣龜

印加

印加在第一個時期的輕步兵快攻，在這邊依舊有他的殺傷力，先蓋軍營，接著蓋工廠，生產一台霹靂炮，這樣就能防止對方生產坦克，再加上區域能力的配合，部隊會越打越多，這點會在很讓人討厭，先做第一波攻擊之後，接著生產火砲，印加不太需要生產坦克單位，只需要步兵+火炮，就能夠讓敵人很頭痛。



輕步兵快攻在這個時期依舊可以奏效



青少棒揚威記2
YOUNG BOYS BASEBALL STORY

球隊特性 精闢分析 教你養成最強隊伍！

DATA

《青少棒揚威記２》是一款以經營球隊、培養球員為主題的棒球策略遊戲，玩家就像是一個接手新球隊的棒球教練，必須打點所有與球隊有關的事情。雖然遊戲包裝盒內的使用手冊與設定集，已經能夠幫助玩家們快速上手遊戲，但是本文將深入分析每支球隊的特性、介紹各種比賽的差異，以及技能養成的方法，作為玩家在選擇及培養球隊的參考，相信必能幫助玩家們，打造一個戰力十足的明星球隊。



添購裝備，訓練魔技，創造夢幻隊伍

初期可多購買商店中的魔法裝備

商店裡販賣的裝備只包括一般裝備與魔法裝備，網路裝備是無法在商店中買賣的，[redacted]或是在交易網交易才能獲得。初期由於沒有打寶實力有限，因此可利用獎金賣賺來的錢，在商店中為球員選購增加打擊力或是速度的裝備，這樣才能快速提昇球隊的實力。玩家最好隨時注意商店販賣的裝備，尤其是額外增加屬性的藍色魔法裝備，尤其在遊戲初期，玩家有機會在商店中買到比網路寶物更有價值的魔法裝備呢！不過特別要注意的是，只要開始新遊戲，一般裝備與魔法裝備是不會保留下來的喔！



上交易網買裝備吧

特訓獲得的秘笈，不但可練魔技，還可賣錢

除了參加特訓能獲得魔投打秘笈外，有時在商店也能買到魔投打的秘笈。由於學習魔投打技沒有資格的限制，玩家可以先收集好實用的秘笈，例如犧牲秘笈，等到招募到有潛力的新生時，就一次都丟給他唸，這樣新生就馬上能擁有高階的魔投打技。當球員被邀請參加特訓時，如果不是重要的球員或是特訓的天數很短，就可以讓球員去參加特訓，獲得秘笈。特訓獲得的秘笈如果實用就可以保留下來，如果覺得不實用，就可以拿到商店裡賣掉，也可以增加一筆收入喔！

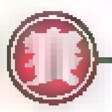


成套裝備會提升不少能力值

提昇排名、獲得獎金、蒐集寶物的三大競賽

在《青少棒揚威記 2》中，比賽可分成積分賽、獎金賽與寶物賽！身為教練你必須幫球隊安排合適的賽程參加，讓球隊參加的每場比賽都能發揮最大的效益。







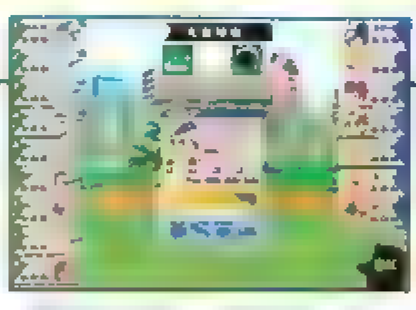
上交易網還可買到奇形怪狀的球棒！

積分賽是為了增加積分在前八名內，只要在 8 月 31 日前達成目標，就能參加全國大賽。所以一開始玩家實力尚未充分，前三個月可不必急著參加積分賽，不如多訓練球員或是參加獎金賽來累積資金購買裝備，等到 7 月時再努力增加積分就行了。積分賽的賽程表上隨時會有三個球隊，玩家可以依照積分大致判斷球隊強弱，挑選能力所及對手中積分最高的球隊比賽，才能快速增加積分。

由於積分賽獲得的積分與兩隊目前的排名有關，所以玩家後來獲得的積分會變少，因此玩家打積分賽的時間最好安排充裕一點，避免到時候因為球員受傷或不小心輸了比賽而積分不夠，功虧一簣。如果確定無法參加全國大賽了，那就不要再參加積分賽了，把時間留在球員訓練或是打獎金上面才是好的選擇。

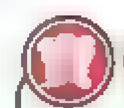






決定好陣容就開賽吧

玩家最好將球賽前二個月設定成打獎金賽的時間，由於一開始玩家球隊的積分很低，所以只要獎金賽獲勝，就能獲得較多的獎金。在前二個月努力累積資金，不僅可用來購買裝備，提昇球員屬性，並且各種比賽都需要報名費，所以在遊戲初期多賺點錢是非常重要的。即使沒辦法打獎金賽，也可以利用球隊中的板凳球員來打工賺錢。






依球員特性選擇合適的人選上場

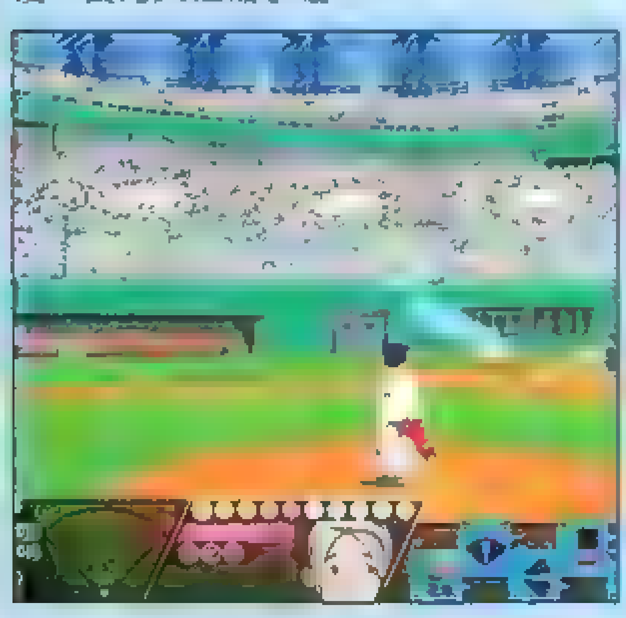
只要與伺服器連線時，就可以參加寶物賽。參加寶物賽的原則是，只參加有把握獲勝的競賽，否則不但會消耗球員的體力，還會損失昂貴的報名費。初期的玩家可挑選寶石賽打，因為初期能打到的網路寶物未必實用，放到交易網上也不容易賣得好價錢，所以不如打寶石賽，只要累積足夠的寶石，就可以在交易網上買些更實用的裝備。只要隨著比賽累積足夠的經驗值，有價值的網路寶物就會陸續的出現，這時候就有機會挑選獎品價值較高的網路寶物的競賽，得到的寶物會比寶石更具價值。

熱血洗禮，追逐夢想，隆重登場的八支球隊強力剖析

打擊潛力佳

特色：

太陽隊是大多數測試人員所推薦的強隊，由於三年級球員的能力普遍較強，在遊戲初期就有機會上場比賽。若想延續太陽隊的光彩，一定要努力培養一年級的新球員，以免在學長們畢業後，實力大幅縮水喔！



打存裝備

魔法棒、慢跑鞋、運動護腕、稻草護腕、鐵網手套、交管棒、指揮棒、石棒、掃帚柄、竹棒



基本球員

趙巨霸、黃于文、吳明財、倪百年、一年級 郎如風、吳寶儒、陳伊文

黃金組合

大個子的他可以坐鎮在本壘板上當捕手，減少暴投的機會。打擊能力還算不錯，只是選球力和速度是他的致命傷。

在重視打擊能力的球隊中，他當投手時的投球內容可說是還讓人滿意，可以暫時安排為球隊的投手。

藉著身高的優勢，一壘手的守備還中規中矩。可以專注在打擊課程的訓練，增加他的打擊能力。



二年級的陳伊文能打又能投，根本就是黃于文的接班人



黃于文打擊和投球能力全隊之冠，可以說是太陽隊的太陽

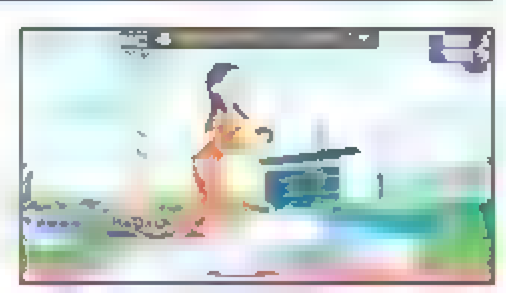


趙巨霸的選球力差，善用裝備和魔打可彌補這方面的不足

彗星隊 移動速度快

特色：

只要壘上有彗星隊球員時，防守方一定得特別小心，因為他們隨時有可能衝回本壘。彗星隊球員平均速度高於其他球隊，若能特別以外野守備等此類易於增加速度的課程施予訓練，就能使球員的速度成為驚人的武器，尤其速度的優勢極易大幅提昇了球員的安打率，因為即使是對一般球員來說，很容易被封殺出局的內野滾地球，如果是彗星隊球員擊出的話，有很大的機率會成為內野安打喔！



周妙瑩是彗星隊的王牌投手



彗星隊倉庫裝滿了增加速度的球鞋，速度成為彗星隊的註冊商標

庫存裝備
魔法棒、慢跑鞋、運動護腕、稻草護腕、鐵網手套、散步鞋、登山鞋、鐵皮鞋、釘鞋、氣墊鞋

基本球員
[illegible]、[illegible]天明、鄭歐强、周妙瑩（二年級）、[illegible]、[illegible]（二年級）

黃金組合

接球能力不錯，又手長腳長，是理想的一壘手人選。只要好好訓練，各項打擊潛力可是不會讓人失望的。

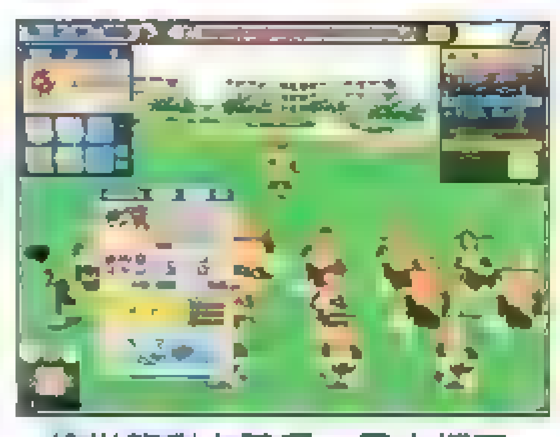
原有球員中投球能力最佳的球員，可以安排為球隊的投手。控球力佳，下墜球可說他特別拿手的球路。

外野手的最佳人選。同時擁有不錯的打擊能力，可說是各項能力都還算平均的全方位選手。

駱駝隊 個頭大、耐力佳

特色：

駱駝隊陣中隨處可見體型高大的球員，看起來一點都不像青少棒選手，反而比較像是成棒球員，這點對於其他青少棒球隊來說，駱駝隊的體型看起來就頗具威脅性。此外駱駝隊在耐力上的優勢，使球員們有足夠的體力應付各種嚴酷的訓練課程，並且在球賽中，有充沛的體力應付冗長的賽程，因此即使球技某些方面不如人，但駱駝隊確實是一支難纏的隊伍，體力就是他們最大的本錢！



徐世龍耐力破千，用來打工賺錢三天三夜也不會累

庫存裝備
魔法棒、慢跑鞋、運動護腕、稻草護腕、鐵網手套、豬皮手套、健行鞋、鐵棒、櫻木棒、休閒鞋

基本球員
[illegible]

黃金組合

個頭大，非常適合擔任捕手，可以減少投手暴投的機會。不過由於選球力特別差，即使幫他安排特訓，也不容易有顯著的提昇。

沒有更好的人選時，他擔任投手的角色還算是稱職。控球力還算可以，曲球與下墜球是他的拿手球路。

壯碩的體型，也同時能增加他的一壘守備範圍。雖然直球揮擊力佳，但是選球力卻是他的罩門，可多訓練他的方向擊力。

[illegible] 反應靈活、經費充裕

特色：

精靈隊雖然外型上看來個頭很小，但是反應靈活是他們最引以為傲的特長，只要能強化此一優點，便能在守備上出現亮眼的表現。此外精靈隊一開始便擁有比其他球隊優渥的經費，足以用來添購更多更好的裝備，以彌補球員不足的部分，所以在遊戲一開始，精靈隊便可善用此一優勢報名參加比賽，與其他球隊一較高下喔！



魯達凱先天精力回復快，在配上回復精力的裝備更是如虎添翼

庫存裝備
魔法棒、慢跑鞋、運動護腕、稻草護腕、鐵網手套、鐵棒、豬皮手套

基本球員
[illegible]

黃金組合

在小個子球員中，擁有不錯的捕手守備能力。但別花太多時間在訓練上，因為她訓練的效果可不會讓你滿意的。

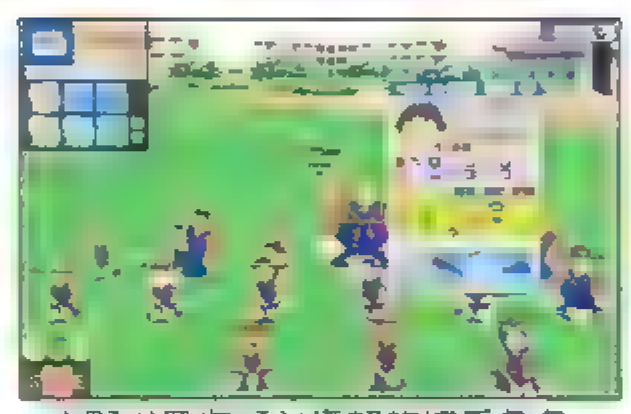
投球能力佳，曲球與上飄球是他的拿手球路。此外精力回復的速度很快，所以能比別人有更多機會使用魔投技。

擔任球隊的游擊手或是二壘手都能勝任愉快。速度、反應與各種打擊技巧都算不錯，是優秀的中短程打者。

藍天隊　守備能力佳

特色：

藍天隊或許在打擊上的表現，不是太過出色，但是他們的平均守備能力，卻是八支隊伍中最強的，因此在確保不易失誤及失分的情況下，只要靠著有限的安打，就有機會贏得比賽。藍天隊球員在反應力與投接球力的潛力不錯，只要重點式的加以訓練，就能立於不敗之地，衝出自己一片天！

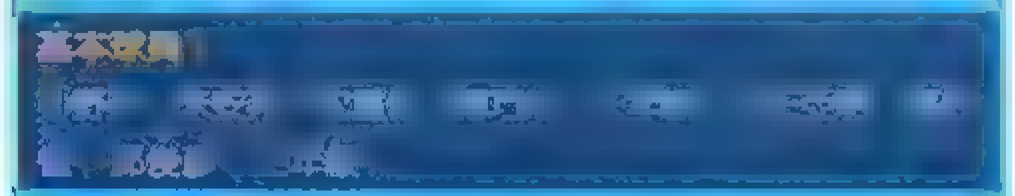


小野川是你可以信賴的捕手角色



天隊的內野守備可說是[illegible]！

魔法棒、慢跑鞋、運動護腕、稻草護腕、鐵網手套、機車手套、防熱手套、麻布手套、合成手套、稻草手套



黃金組合

如果找不到合適的投手，他可是沒有最佳選擇下的第一選擇。只要找到合適的投手後，就可以轉而開始訓練他的打擊能力了。

看到他相撲的體型，自然會把他安排到捕手的位置，這也是他最稱職的位置。不過別期待他的打擊能力，通常你會失望的。

雖然各項屬性並不令人滿意，不過可勉強當成一壘守備的先發球員；但最好還是盡快從一年級中培養新的一壘手吧！

貴族隊　投球能力佳

特色：

貴族隊擁有實力最堅強的投手陣容，無論先發、中繼或救援投手都人才濟濟，完全不必擔心會有投手不夠用的窘境，如果說棒球運動勝負的關鍵在投手，那麼貴族隊已經踏出成功的第一步了。不過正因為如此，除了少數球員外，大多數球員的打擊火力不夠旺盛，甚至出現打不到球的困境，這是貴族隊必須努力強化的目標！



別小看張小茹吸奶嘴模樣，他可是貴族隊的當家投手喔！



多加訓練孫守宗會是隊中的打擊number1

重存裝備：

魔法棒、慢跑鞋、運動護腕、稻草護腕、鐵網手套、橡膠護腕、羽毛護腕、鐵環護腕、軟木護腕、運動護腕

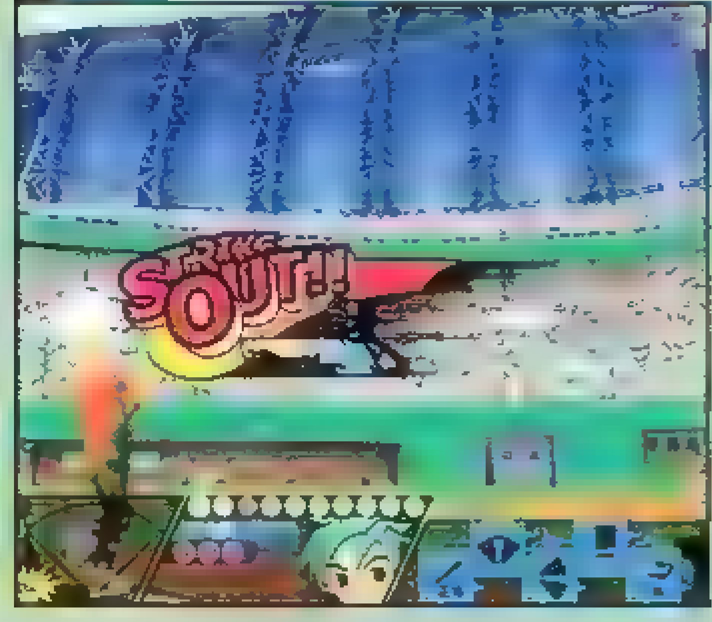


黃金組合

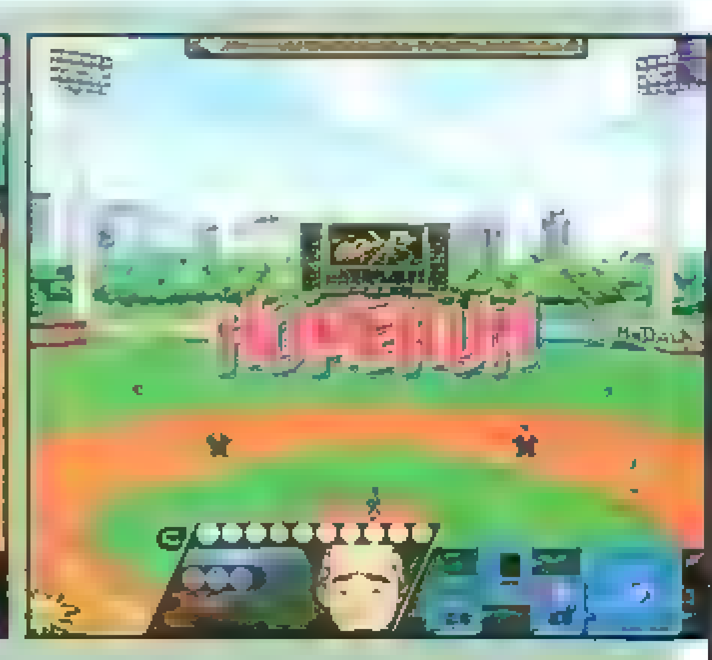
雖然含著奶嘴，不過可是球隊的當家投手。擁有最快的精力回復力，就是能比別人使用更多的魔投技喔！

在原有球員中，是最合適擔任一壘手的人選。不過各項能力的成長有限，一學期後很容易被其他球員所取代。

可先安排擔任捕手，然後再尋找更適合的人選吧！只要持續訓練打擊能力，將會是一個優秀的強打者。



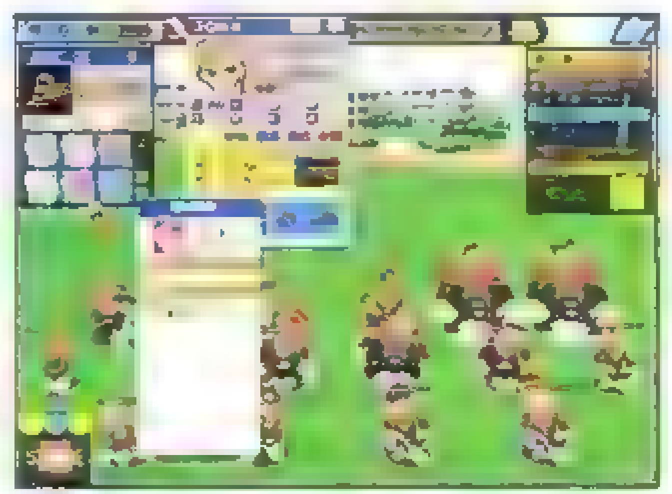




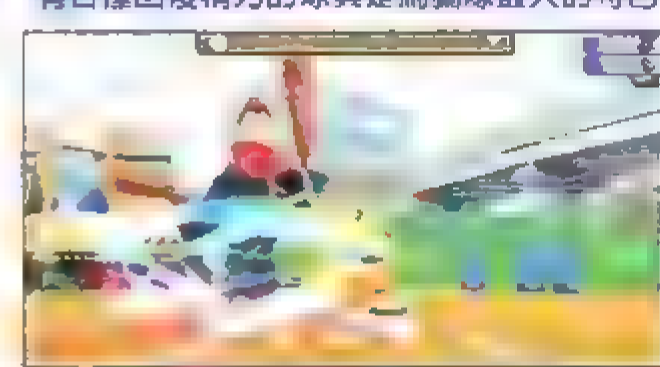
烏鴉隊 善用魔球技

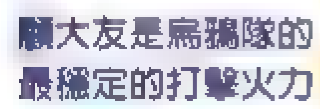
特色：

烏鴉隊擅長以魔投魔打技克敵制勝，由於陣中球員大都具備良好的精力回復能力，因此只要上場就有機會展現他們的魔球技。即使不靠魔投魔打技，烏鴉隊仍具有許多有潛力的優秀球員，以及充裕的經費，足以與其他強隊一爭高下！



有各種回復精力的球員是烏鴉隊最大的特色





顧大友是烏鴉隊的最穩定的打擊火力



庫存裝備：

魔法棒、慢跑鞋、運動護腕、稻草護腕、鐵網手套、櫸木棒、氣墊手套、蠶絲護腕、工學護腕、兩本輕盈秘笈

基本球員：

謝惟勇、顧大友、蕭貴霖、[illegible]

黃金組合

[illegible] 儘管只有二年級，投球能力可不比三年級差。控球力雖然不易訓練，但曲球仍足以成為她的必殺武器！

[illegible] 因為腳程並不算快，安排在捕手位置可說是不錯的選擇。想訓練他成為一個好的打者，可得花費加倍的心力。

顧大友：雖然外野手與一壘手可說都是他擅長的守備位置，但是將會發現最讓你滿意的的部分將是他的強打能力。

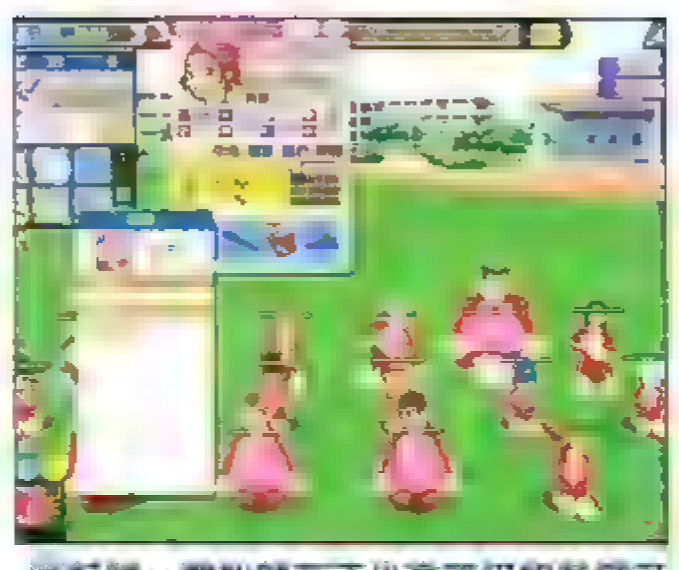


透過回復精力的裝備，烏鴉隊可以連續的使用魔打技

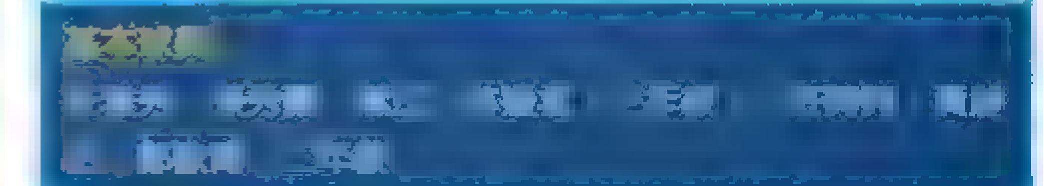
彩虹隊 女生為主、擁有高級裝備

特色：

雖然球員以女生為主，但是她們絕非省油的燈，無論打擊或守備，都有資格擠入各項排名中。此外彩虹隊一開始就擁有不少高級裝備，加上投打能力相當平均的堅強陣容，因此只要為球員們佩帶合適的裝備，並且戰術運用得宜，將有機會和各球隊球場爭雄，讓那些臭男生們知道，棒球可不是男生的專利喔！



彩虹隊一開始就有不少高等級的裝備可以選用



[illegible]

魔法棒、慢跑鞋、運動護腕、稻草護腕、鐵網手套、櫸木棒、合成手套、運動護腕、牛皮護腕、釘鞋

基本球員：

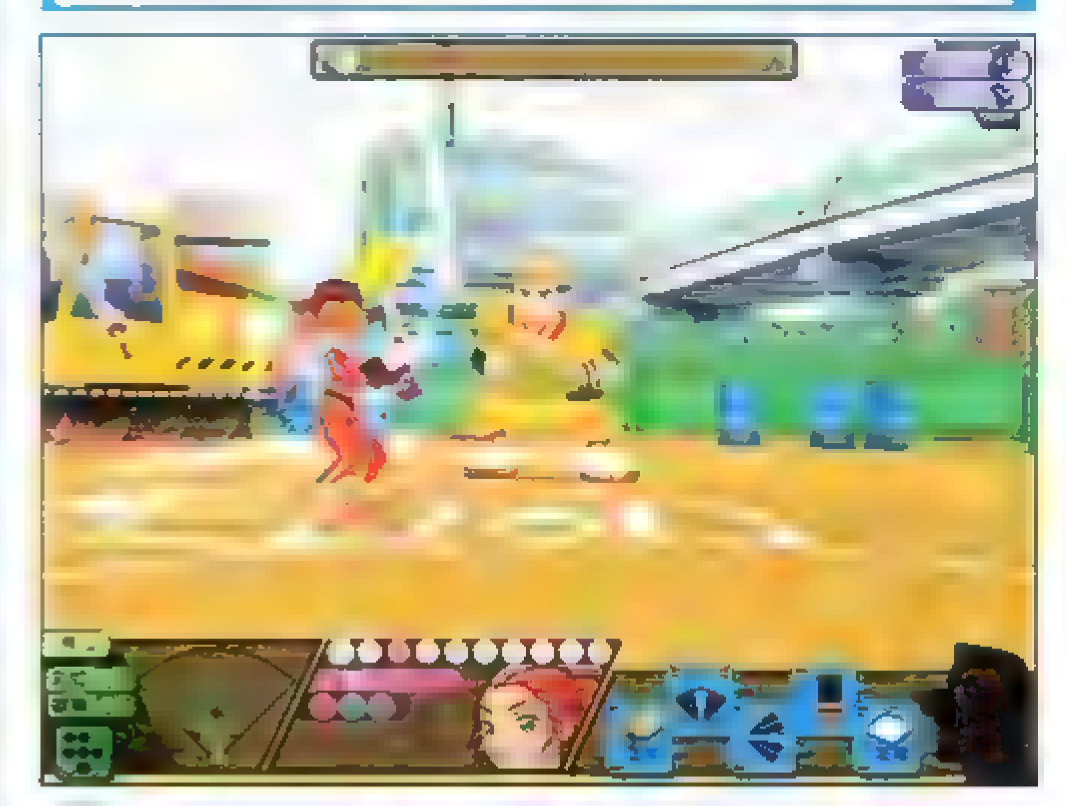
[illegible]

黃金組合

[illegible] 不僅控球力極佳，而且各球種學起來都能得心應手，只要好好的訓練，一定能成為球隊的王牌投手。

[illegible] 繼續提昇她的接球能力，就能成為最佳一壘手。與莊雅秀及捕手合作，就能形成黃金三角，只要是內野滾地球，都能封殺在一壘前。

[illegible] 各種屬性都很優秀的選手，是難得一見的超級強打者，常常擔任球隊的第四棒，無論是內野區或外野區的守備也都能勝任愉快。



黑顏妹黛箏的強打能力，是彩虹隊獲勝的關鍵人物

乖乖寶貝？壞壞惡魔？

Baby力量大！什麼都不怕！

等著瞧！
可惡的惡魔們
看我以上帝賜予的
『超神聖魔法』
將你們封印！

來吧！愚蠢的天使們
撒旦賦與的黑暗魔力
才是至高無上的法則！

魔法與無差別格鬥
完美結合的超Cute！動作遊戲

淘氣特攻隊

【可選擇為天使、亦或是惡魔】
【隨心所欲裝扮你的角色】
【單打獨鬥或是結伴闖關】
【10種魔法、多項任務的設計】



智冠科技股份有限公司





司空遠

西門玉雙

楚留香

我踏月色而來

武俠群英傳

www.soft-world.com



暢遊武俠冒險新世界

→隨著劇情謎底的拆解，冒險地點與迷宮異景將會一一出現。



神兵利器・隨心打造

→獨特的武器打造系統，藉由材料的搭配，打造出專屬的至上兵器！



獨創奧義—合體技戰鬥系統

→多視角可旋轉的超魄力戰鬥畫面，絕對沸騰你每一秒鐘的心跳。



網路任務—卡牌對戰

→免費網路下載新任務，純中國風武俠卡牌對戰，不備智仁勇別來挑戰！

坐擁上百部武俠經典，
延攬衆奇俠江湖同行

沒見過更不能錯過的連續劇型群俠RPG！

楚留香的身世之謎與師承來歷究竟是？
羅剎教的詭秘計劃和當年的仇恨有什麼關係？
傳說中的天一神水與血連環又重現江湖．．．
你，要如何解開這些謎題呢？

武俠小說作家古龍曾說：
人性並不只是憤怒、仇恨、悲哀、恐懼，
其中也包括了愛與友情、慷慨與俠義、幽默與同情．．．
由司馬翎、諸葛青雲、上官鼎、古龍等作家小說改編的精英之作
你！將為武林群俠再創新生命！



密技呱呱叫 GAME TIPS

鬼影鎮
戰地風雲2
信長之野望-革新
代號：鋼鐵行動
魔戒：王者再臨

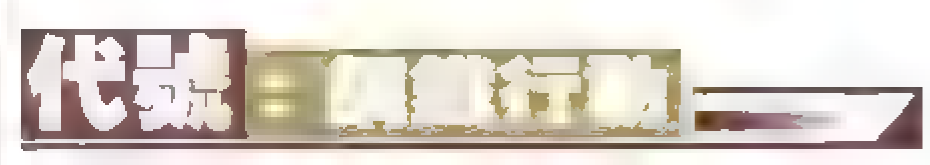


★遊戲中按「ctrl+alt+f3」即可輸入密技。

指令	功能
iamtrax	得到武器
iamjabba	充滿活力
iamgod	自殺
iamfido	50個魔法的 Tears
iamzozo	補充彈藥

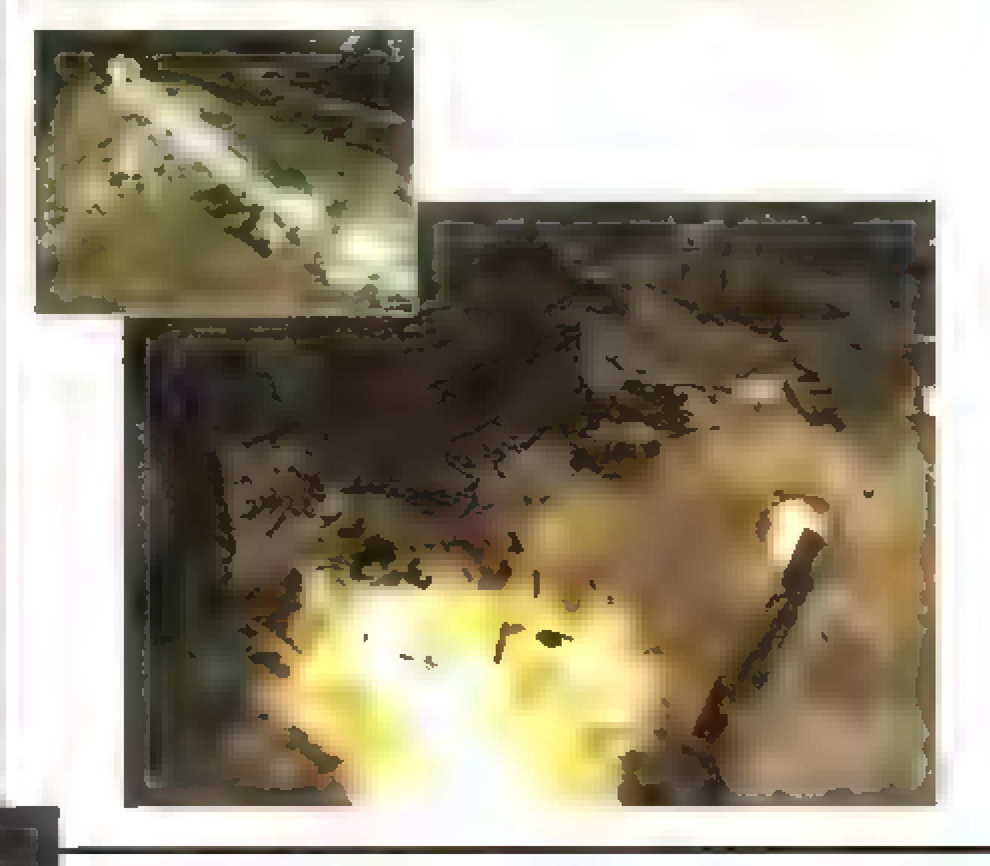






★在遊戲中按「enter」然後輸入密技即可。

指令	功能
SELFDEFENCEAGAINSTFRESHFRUIT	單位變成上帝模式
MOTORHEAD	一擊必殺
ICYCLEREPAIRMAN	免費修補
SPOTTHEBRAINCELL	單位增加1000 XP
MONEYSONG	單位增加1000 Presitge
DIRTYHUNGARIANPHRASEBOOK	完成任務
MRHILTER	Call for Support
THEFUNNIESTJOKEINTHEWORLD	未知的效果



戰地風雲2

★按「~」鍵進入密技輸入框後輸入密技即可。如果密技上有「1」或「0」的話，就代表這項功能的開與關。

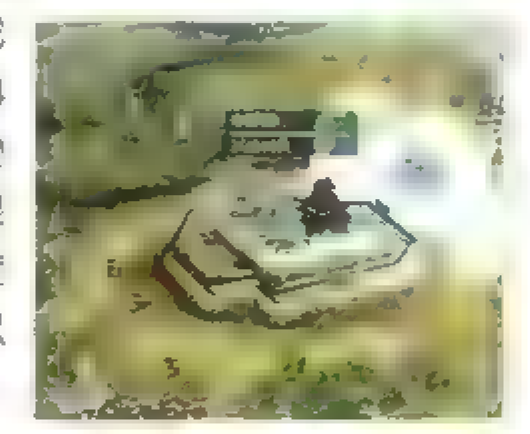
指令	功能
gameLogic.togglePause	暫停遊戲
demo.stopRecording	停止當前的樣本記錄
demo.recordDemo [demoname]	開始錄製目前進行中的遊戲，檔案名稱為demoname.bf2demo，儲存位址為\Program Files\EA Games\Battlefield 2 Demo\mods\bf2\Demos directory
renderer.drawConsole 0	Turns off access to the in-game console
renderer.drawHud 0	關閉抬頭顯示 (HUD)
renderer.drawFps 1	顯示電腦目前與平均的每秒顯示張數（FPS）於左上角
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome	新的重生地點
aiCheats.code BotsCanCheatToo	Bots也可使用密技
aiCheats.code TheAllSeeingEyeOfTheAIProgrammer	顯示AI位置
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg	殺死Bots
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson	殺死敵人的 Bots
aiCheats.code Tobias.Karlsson	無敵模式
localProfile.setNick [nick]	設定個人暱稱
localProfile.setName [name]	設定個人姓名



信長之野望-革新

★視窗化

在開始執行處鍵入「regedit」，進入登錄碼找HKEY_CURRENT_USER\Software\KOEI\Nobunaga12 Configs，在裡面找FULLSCREEN把資料數據改為0就可以變成視窗版的。如果不喜歡的話就把資料數據改為1就可以回到原來的樣子。



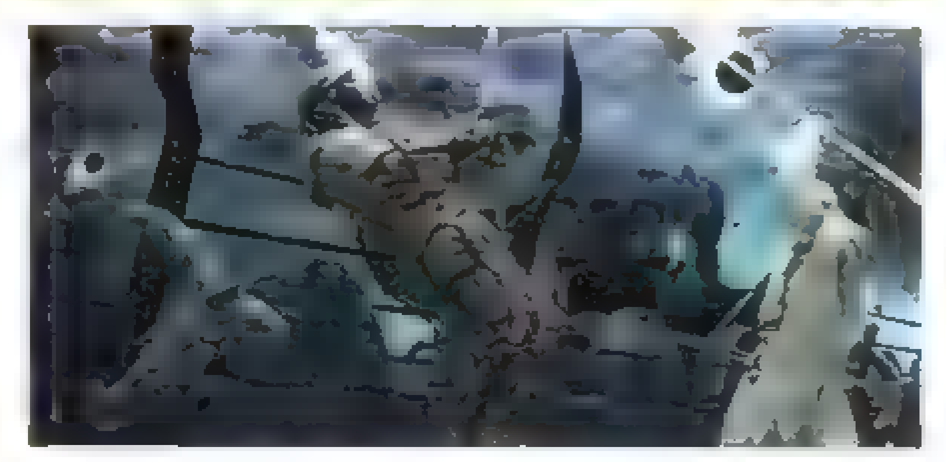




魔戒：王者再臨

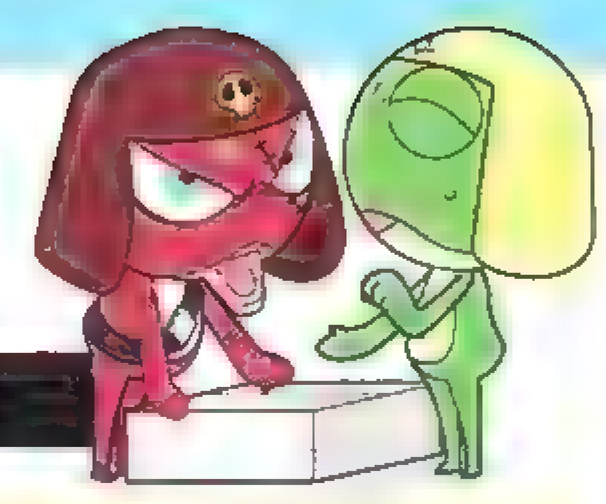
★開始任務時按「ESC」暫停遊戲，再按「LeftCtrl+LeftShift+LeftAlt」，再按小鍵盤的「數位鍵」輸入想要的密技即可。

指令	功能
7755	生命值全滿
5964	無敵模式
6869	擁有最大破壞力
8967	所有能力提升
7795	發射器無限
7578	刀槍不入
9587	攻擊所有目標
Hit Combo For Aragorn	Unlock Four
8769	暫停遊戲







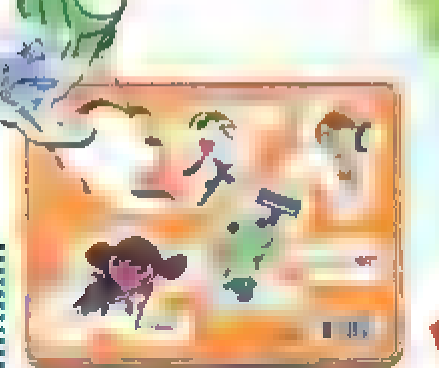


KERORO軍曹

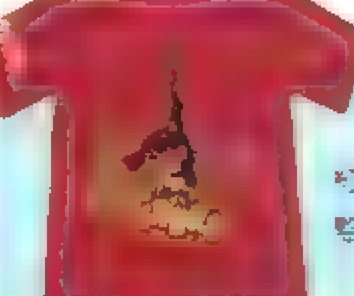
作者 吉崎觀音 | 版本 DVD | 收錄話數 13-24話 | 發行日期 已上市
出品 普威 | 發音/字幕 日文/中文 | 總集數 4-6 | 定價 1490元

長期以來潛伏在地球的外星人，近來一而再再而三的遭到不明的襲擊，幕後的兇手就是Keroro小隊的Dororo兵長… Keroro軍曹想了很多法，希望能讓Dororo兵長滿意的侵略地球的作戰計畫，並且把這件事轉告了Dororo兵長，但是Dororo兵長心裡想的卻反倒是如何保衛地球的和平…。

征服藍星行動開始是也！



KERORO軍曹



KERORO T恤
定價 699元

KERORO T恤
定價 699元



大家一定要來參加是也





KERORO軍曹資料夾

keroro軍曹 你沒搞錯吧？大家一起跳舞吧！

在八月即將來臨的書展會上，只要您邀集朋友組成3~5人軍曹舞蹈團，於會場上秀上一段，將有機會與偽裝軍曹等身人偶、賽車皇后梢馬茜、日系男聲林建亨一起跳舞拍照喔！

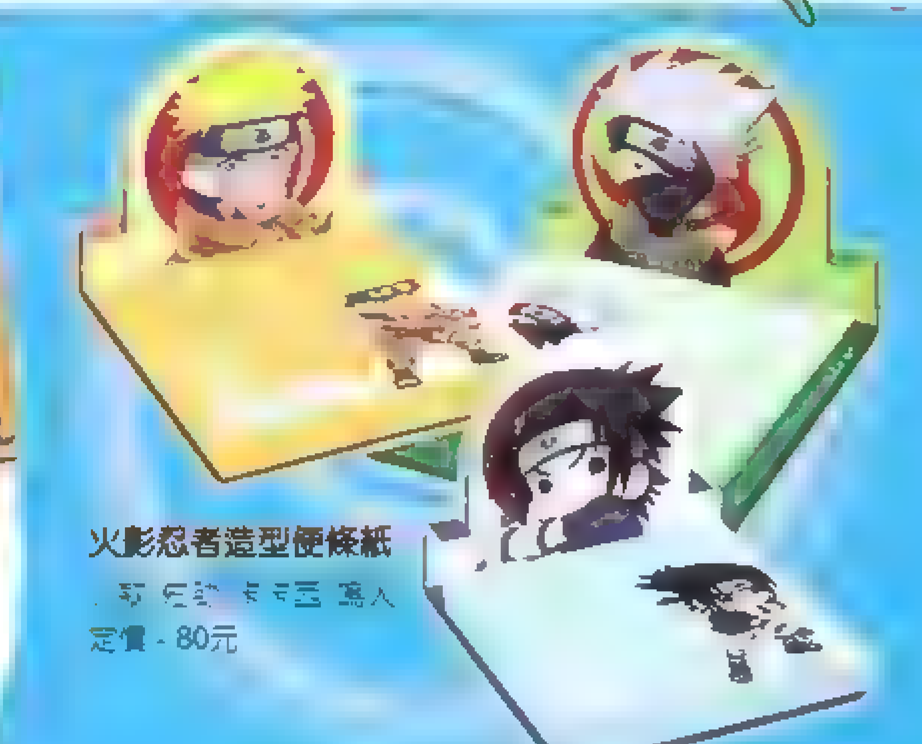
現場報名：

參加獎：

火影忍者



火影忍者L型夾(共4款)



火影忍者造型便條紙

定價：80元

犬夜叉六之章-下

作者　高橋留美子　版本　DVD　收錄話數　143~159話　發行日期　已上市

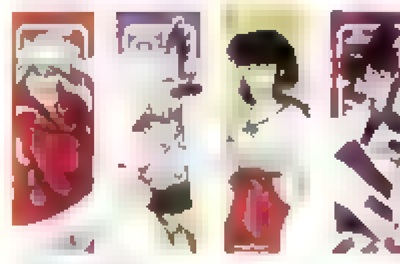
出品　普威　發音 字幕　日文/中文　總集數　6　定價：1980元

童子言談犬夜叉，七人隊下世已魂之[illegible]是在彼世和此世的交界處，世界在終上[illegible]了，[illegible]尋找父親的[illegible]水獺三太，因為三太的爹的遺體被三童子吃了下來，三太要找到父親的身體才能讓他復活，而殺生丸[illegible]突然出現了。

犬夜叉精品

犬夜叉造型書籤

定價　120元



殺生丸組



犬夜叉組

犬夜叉動畫拼圖(共2款)

定價：199元







犬夜叉吊飾(共4款)

定價　120元

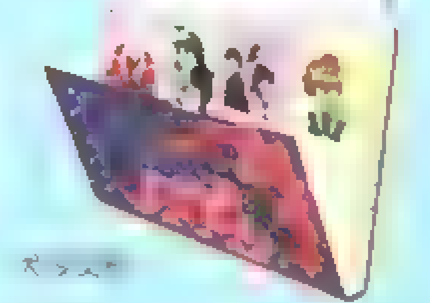


犬夜叉N次貼(共2款)

定價　80元



殺生丸



犬夜叉

犬夜叉L型夾(共2款)

定價　35元

彌勒＋七寶

殺生丸－[illegible]

犬夜叉造型便條紙(共2款)

定價　80元



三忍＋四代目N次貼

定價　80元



第七小隊N次貼

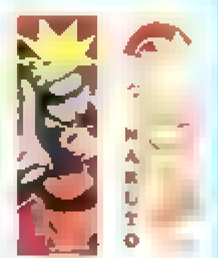
定價：80元



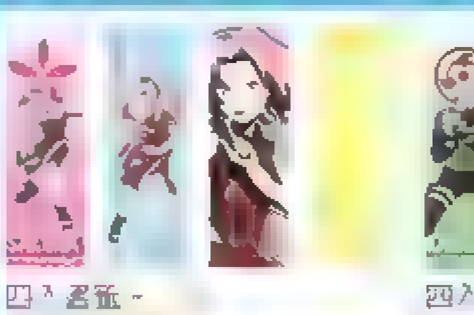


四入書籤





四入書籤



四入書籤





四入書籤

火影忍者T恤－鳴人

全台限量100件



火影忍者T恤－佐助＋卡卡西

全台限量100件





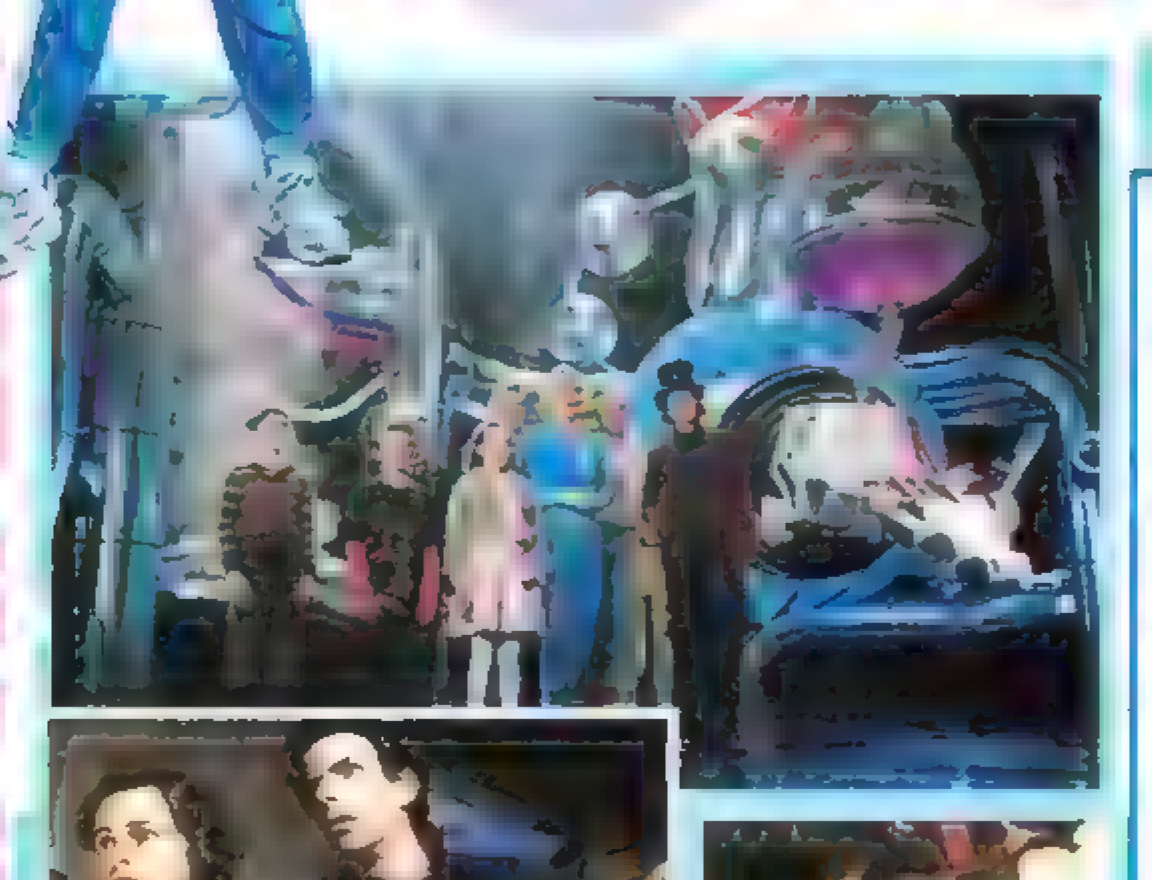
官方網站 http://www.chocolatefactorymovie.com/

新電影 MOVIE INFO

影片類型	奇幻、冒險	發行	華納
導演	提姆波頓	上映日期	8月5日
演員	強尼戴普、海倫娜寶漢卡特		

巧克力冒險工廠
Charlie and the Chocolate Factory

一場甜蜜濃郁的冒險之旅



神祕的巧克力工廠…

故事描述一個名叫查理的小男孩，住在郊外一間木造房子裡。祖父母和外祖父母身體都很不好，幾乎整天躺在床上，全家就只靠在牙膏工廠當工人的父親賺錢。他們所住的地方，有一所世界最大的旺卡公司的巧克力工廠。查理上學放學都要從工廠前面經過，每次聞到巧克力的香味，他就很想看看工廠的內部是怎樣的情形。一天晚上，祖父告訴查理有關威利．旺卡先生的故事。旺卡先生所發明的新的巧克力有兩百種以上，這些製品外銷到全世界的每一個角落。但是，據說旺卡先生的工廠裡並沒有工人，旺卡先生怕間諜混在工人當中，就把所有的工人解雇關閉工廠。後來工廠重新啓用，可是沒有人知道到底是誰在製造巧克力。

租片子 DVD INFO

8月預定放映

巧克力冒險工廠	奇幻	8月5日
陪我走到世界盡頭	劇情	8月5日
金龜車賀比	動作	[illegible]
天國的嫩火	愛情	8月[illegible]日
神仙家庭	喜劇	8月[illegible]日
婚禮終結者	愛情	8月19日
我的小牛與總統	喜劇	8月[illegible]日
赤眼玄機	驚悚	8月19日
烏龜也會飛	劇情	9月25日
電車男	愛情	8月26日



噬血地鐵站
CREEP

影片類型	恐怖驚悚
片長	96分鐘
預定發行	8月

[illegible]



誰敢來晚餐
GUESS WHO

影片類型	喜劇
片長	97分鐘
預定發行	8月

[illegible]





奇幻的甜蜜之旅

已經十年沒有在大衆面前出現的巧克力業界鬼才威利·旺卡先生，有一天在晚報上登了一則廣告，說將邀請五個得到放在巧克力裡的金券獎的兒童參觀工廠，並且入選的兒童還可以獲得一輩子也吃不完的巧克力和糖果。於是大家都爭先恐後的去買巧克力。明天就是參觀的日子，查理放學回來時，偶然在雪地上撿到一枚五十便士的銀幣，就去買了幾塊巧克力，當中的一塊竟然出現了金獎券。第二天，查理在祖父的陪伴下去參觀工廠。入選的五個兒童都有家長陪伴，大家在旺卡先生的帶領下，從工廠的心臟-巧克力工廠開始參觀。在那裡工作的人竟然是侏儒！還是旺卡先生從非洲帶回來的小型侏儒，共有三千人。他們坐上用粉紅色的糖果做成的船，沿著巧克力河駛下去，參觀工廠的每一部門。五個孩子一個一個被淘汰掉，最後只有查理一個人剩下來。於是沒有親人，想讓聰明的孩子繼承事業的旺卡先生，就把工廠全部讓給他。



絕命八卦站
CRUSADER

影片類型	劇情
片　　長	90分鐘
預定發售	8月

[illegible]



限制級保姆
The Pacifier

影片類型	喜劇
片　　長	94分鐘
預定發售	8月

[illegible]



36總局
36 Quai des Orfèvres

影片類型	動作
片　　長	107分鐘
預定發售	8月

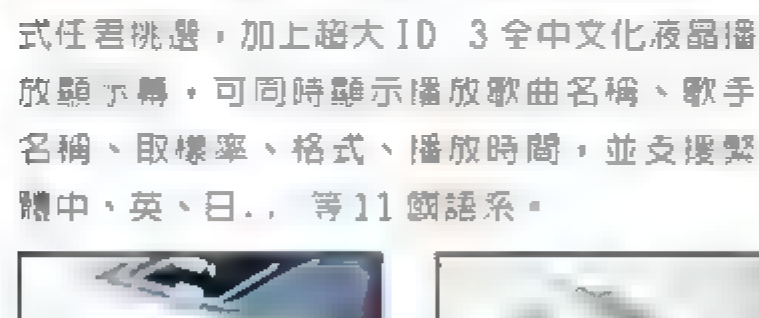
[illegible]

責任編輯 家富
責任美編 [illegible]
文圖 莫凡

數位生活新世界

神情鈦寶DeeJay ET-U29BP MP3隨身碟



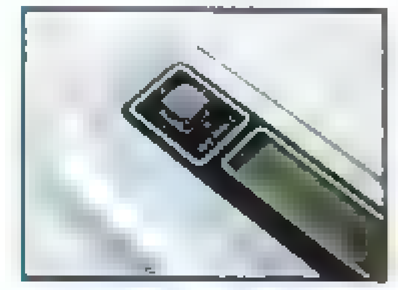


▲天使藍、俏粉紅、魔力銀以及神秘黑

現在大家生活中，說起聽音樂，MP3隨身聽似乎已經取代先前的CD隨身聽，而各式各樣的MP3隨身聽如同雨後春筍般的林立，這次要為各位介紹的，是由人因科技所推出，具備隨身碟等多功能的「全功能隨身音樂行動碟」ET-U29BP，而體積相當小巧可愛的這台ET-U29BP，究竟有哪些好玩的功能呢？

天啊！多的嚇人的附加功能

ET-U29BP提供擬絕佳音質效果，信噪比為90dB，支援MP3/WMA/WMV/ASF/WAV等數位音樂檔案格式，而且可任意播放子資料夾之音樂檔案，並提供多樣化音樂與錄音播放模式，可選擇普通模式、單曲循環、目錄播放、目錄循環、全部循環、隨機播放、瀏覽播放等等。在播放的部分，ET-U29BP具備MP3詞曲同步雙行顯示功能，播放歌曲的同時可同步顯示所有歌詞，這樣你就可以邊聽邊唱歌囉！在音場的部分則是提供EQ Mode音效輸出調整功能，裡面含有ROCK、POP、CLASSIC、SOFT、JAZZ、DBB等6種音效模式任君挑選，加上超大ID 3全中文化液晶播放顯示幕，可同時顯示播放歌曲名稱、歌手名稱、取樣率、格式、播放時間，並支援繁體中、英、日、[illegible]等11國語系。



▲以類比搖桿的方式來控制ET-U29BP



▲[illegible]採用[illegible]規格[illegible]傳輸[illegible]速度超快[illegible]

▲[illegible]號電池就可以撐上15個小時

USB2.0隨身碟、外帶FM以及語音學習功能

採用USB2.0的ET-U29BP，還具備FM廣播的功能，你可以利用FM「優質錄音」、「長時錄音」二段式邊聽邊錄。此外，透過語言學習的十七段式播放速度調整功能，可依學習需求隨意調整播放速率，你也可以利用錄音功能將發音錄下，與原發音比對校正，隨時糾正口語發音，真正達到學習效果！ET-U29BP具備磁碟分割加密保護鎖定功能，可將本機磁碟分割成兩個磁碟空間，並可將其中一個加密，把空間隱藏起來，有效防止隨身資料檔案遺失，最好玩的還有可以把ET-U29BP當作隨身電話本使用，內建的電話紀錄等內容儲存搜尋功能，可隨意儲存好友電話資料，相當輕鬆便利。ET-U29BP使用一顆四號小電池，透過先進低耗電模組設計，電池連續錄音時間可長達15小時，不使用時即進入省電(0-60秒)及睡眠(0-120分鐘)模式。神情鈦寶DeeJay ET-U29BP MP3隨身碟，隨包裝附贈一組原裝立體雙聲道吊掛式造型耳機。ET-U29BP有四種顏色與三種容量大小(256MB、512M以及1GB)可供玩家選擇！

最屌藍芽新品 嘻哈藍芽耳機

[illegible]

隨著藍芽技術[illegible]，[illegible]藍芽耳機[illegible]100，提供米藍/烈焰/黑晶三種主流顏色讓您選擇，嘻哈藍芽耳機，可對應市面上所有藍芽手機，10公尺藍芽傳輸距離，為注重行動通訊自由的嘻哈藍芽耳機GBH-100，充電完成後連續通話時間長達5小時，待機長達150小時。獨立輸出兩組獨立的RAMDACs，最高解析度達2048x1536x32bpp @85Hz，[illegible]，[illegible]包含兩組DVI及內建video輸出輸入接頭。



筆記型電腦專用滑鼠

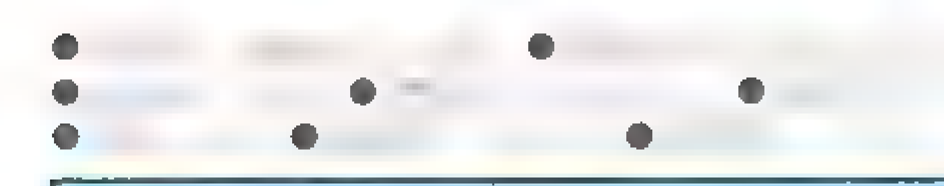
[illegible]

[illegible]「無限銳貂」及「無限星貂V200」兼具電量顯示燈號，能針對低電量進行提示，方便使用者掌握滑鼠電力狀況。[illegible]進行配對，隨插即用的便利設計，讓[illegible]下，接收器能自動感應並即刻斷電以延長[illegible]電池[illegible]！而在外出時，使用者只需將接收器並將其緊扣在滑鼠底部，[illegible]或遺失的問題。

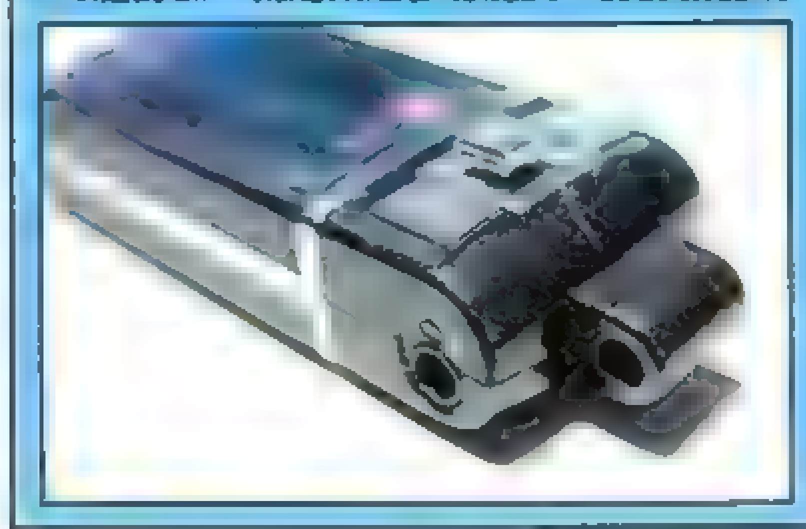


五合一全功能隨身音樂行動碟

人因行動鈦郎ET-U69KP MP3隨身碟



隨便到3C賣場逛一下，發現要挑選一台好用的MP3隨身聽還不是一件簡單的事情，賣場上隨隨便便就有三、五十款的MP3隨身聽，而且價格都還差不多，這時候誰的MP3隨身聽附加功能多、誰就容易被消費者雀屏中選，而這台由人因科技所推出的行動鈦郎 ET-U69KP MP3隨身碟，就是集超多功能於一身的機器唷！



耳機孔以與錄音孔設計

USB 2.0 Hi-Speed 高速傳輸動力、35 克輕巧好帶

外觀採用黑色色系設計的ET-U69KP，重量僅有35公克，看起來像極了一般的隨身碟，體積小巧輕盈好攜帶。ET-U69KP提供MP3/WMA/WMV/ASF/WAV 等數位音樂播放格式， 90dB 的信噪比讓聲音更加的寫實，提供USB 2.0 Hi-Speed 高速傳輸動力。ET-U69KP 隨機器附上立體聲耳機一組，本身並不需要使用電池，靠著USB 即可充電使用，相當的方便！



▲電源開關設計在後方，整體採用黑色色系設計



▲你也可以用它附贈的USB 充電插座來充電



◀大小跟一個橡皮擦差不多大

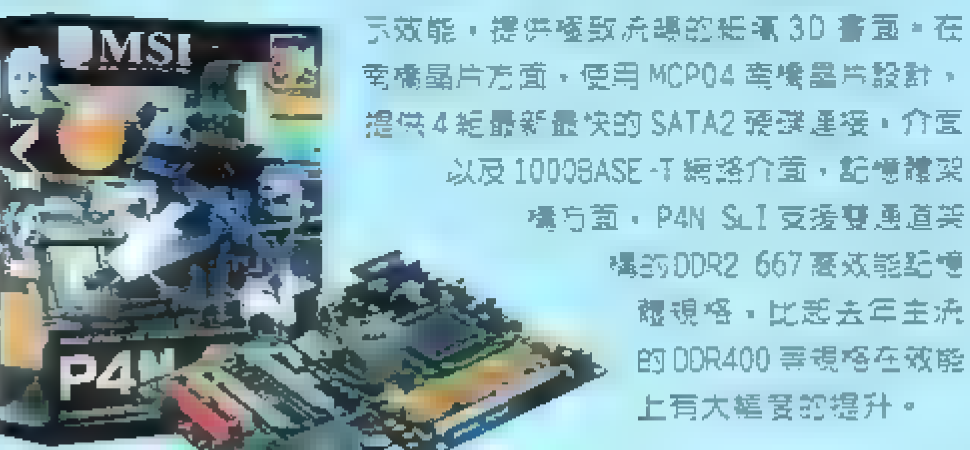
多種附加功能 儼然成為MP3 的選購條件

ET-U69KP 提供雙色OLED顯示面板，超大ID 3全中文化液晶播放顯示幕，可同時顯示播放歌曲名稱、歌手名稱、取樣率、格式、播放時間，並支援繁體中、英...等16國語系，並提供多樣化音樂與錄音播放模式，還有七種的音效模式任君挑選。另外，ET-U69KP 具備超便利磁碟分割加密保護鎖定功能， ET-U69KP 具備 VOR 錄音強化系統，可自動偵測與監控錄音狀況並自動暫停與開始錄音，除了具備以上功能之外，ET-U69KP 還可以當成隨身電話簿使用，它也有語言學習功能，提供十七段式播放速度調整。

MSI P4N SLI 雙卡啟動的全能超頻極品

● 廠商：微星科技 ● 建議售價：5600元 ●

MSI 微星科技的P4N SLI 主機板，搭載Nvidia nForce4 SLI 頂級晶片組的主機板，提供了最新的平行處理 SLI 雙重顯示卡連結介面，具有兩條PCI-Express 16X，透過SLI 平行運算可以達到最頂級的3D 顯示效能，提供極致流暢的絕頂3D 畫面。在南橋晶片方面，使用MCP04 南橋晶片設計，提供4組最新最快的SATA2 硬碟連接，介面以及1000BASE-T 網路介面，記憶體架構方面，P4N SLI 支援雙通道架構的DDR2 667 高效能記憶體規格，比起去年主流的DDR400 規格在效能上有大幅度的提升。





64 位元的行動寬螢幕機種 微星MEGA BOOK S270

● 廠商：微星科技 ● 建議售價：47,000元 ● 網址：http://www.msi.com.tw

微星MEGA BOOK S270率先導入了AMD的64位元處理器並採用12.1吋LCD 規格的迷你設計，搭配特殊設計堅固但輕量化的鋁鎂合金外殼，不到1.8公斤的全配重量，搭載AMD的64位元行動運核心Athlon 64 Mobile Processor，內建1MB 第二層全速快取，再加上win XP SP2 的作業環境，還可以使用內建的CPU 防毒功能，高速的運算效能。S270 麻雀雖小，但是具備了完整的埠設與資料輸入介面，整合式的三種規格(SD/MMC/Memory Stick)的小型讀卡機，此外更具備了可讀取DVD 資料影片與燒錄CD 資料影片的多功能光碟機，滿足豐富實用的多媒體功能。



硬底子 新品報報

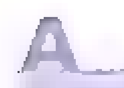
Feedback
讀者我最大

這是一個開放的園地，只要你對雜誌內容建議、贈獎活動、文章、感言或是塗鴉，都能利用回函及「軟體世界專用電子信箱」來與《軟體世界》編輯部交流，而只要你的大作刊登於「讀者我最大」（不包含讀者問答）皆可獲得神秘小禮物一份，如要獲獎名的讀者，請記得要註明喔！
電子信箱：swmga@unochina.com
巴哈姆特討論版：http://webbbs.gamer.com.tw/board.php?brd=CGW
遊戲基地討論版：http://info.gamebase.com.tw/topic.jsp?l=2001&no=141



讀者問答

READER'S



Q ●軟世漲價後還會不會送電影票？對了！說到電影就一肚子火，為什麼哥吉拉這部電影的優待卷只能在台北使用？

by 鄭僑彬

A 先別發火，來一瓶桑X仙草X消消氣先啦。上一期哥吉拉電影優惠券由於片商還未談妥與中南部戲院的合作，而只能在台北幾家特地戲院使用，所以片商希望優惠卷只要放在北部發售的雜誌上即可，至於漲價後的軟世還會不會放電影優惠券？

這當然會．．．不定期的贈送啦！但只要是有類似這樣的〝好康仔〞小編一定會盡力爭取放於雜誌內。

Q ●Q1．請問現在都是在每月10日整理統一寄出去，那我收到獎品都是宅配，意思就是你們都是寄宅配的喔？那以後信裡不是就要寄現金回郵，而不是郵票了？

●Q2 下次如果有試玩光碟請不要送ONLINE的遊戲或須要有網路才能執行的光碟，請用單機試玩光碟好嗎？

by 張寶文

A 嗯嗯．寶文讀者竟然發現了這問題。先前贈品以掛號寄出常常會讓中獎的讀者等了好久才收到或是收不到，所以編輯部決定如果是高價位或是易破碎物品就多花點寄費改以宅配寄發，至於是否改以現金取代回郵？目前還是不會改變作法，基於安全的考量，現金（可能要到郵局或是銀行匯款）與郵票（直接購買郵票免於填寫表格的麻煩），相較之下讀者們直接寄郵票可以省下許多麻煩。

至於光碟是否都改送單機試玩？不管是單機或是線上遊戲，只要是遊戲，編輯部都會贈送，單機或是線上遊戲其實都有它不同的遊戲樂趣在，多方面嘗試不同型態的遊戲，也許會有不同的感受喔！漲價後的軟世到199期之前都會贈送卡通VCD（7-11、福客多通路還是持續贈送鈴鐺貓娘系列VCD），而這期間如有廠商願意提供試玩光碟，還是會附贈於雜誌中，至於200期試玩光碟會不會復活呢？答案是．．．第200期分曉。

讀者發牢騷

恭喜以下讀者將獲得神秘小禮物一份。

希望以後附贈別冊和試玩光碟不要再放線上遊戲的了（盡量不要），希望軟體世界介紹的內容都是以單機遊戲為主，線上為次。至於軟體世界漲價，我覺得只要內容豐富好看，加贈的卡通VCD和試玩光碟不錯的話還是會去買！所以加油！
PS 現在很多遊戲雜誌都是介紹線上遊戲，而我都沒有在玩，我只玩單機的，所以當然希望看到的都是單機遊戲的內容，我想應該有很多人跟我的想法一樣吧！^^

by 彭彥萍

嗯~我覺得這次的軟體世界太棒了！尤其是本月放送！上次的什麼都要用到網路，而這次我覺得很滿意，特別是尋找「幻想三國誌—娃娃」，不只能找到自己想要的答案，還能仔細看到裡面的菁華喔！
PS 對於上次把軟體世界批得一文不值感到抱歉！

by 吳沛容

這期在某一頁有看到《美少女夢工場4》的廣告，希望下期可以有報導，其實只要廣告很精美，有再多讀者應該也不會討厭吧！^^

關於漲價，我們這些讀者們也只能默默接受，希望漲價後的軟世不要辜負我們的期望，加油！

by 張碧玉

軟體世界真的是一本內容豐富的書，資料充實，資訊更新更快，就連贈品也很不錯，尤其對我這種不大喜歡玩網路遊戲的人來說，軟世實在很適合我。編輯們，加油喔！

by 呂政諺

在走向線上時代的現在僅存的單機雜誌已屈指可數，但軟世背負著所有熱愛單機的我們的期望，努力的提供我們最好的雜誌，非常感謝！

哪怕是價錢變動，我們絕對會支持，挺你們到底的！

by 詹雅婷

希望下期漲價之後，內容可以更加豐富一些，也希望你們能夠更好，更進步。把線上部份拿掉後，軟世更能做更多全方位的資訊，更充實的內容。
PS 軟世這幾期內容佳、贈品多且棒，是外面某電X雜誌比不上的，不僅價格比較便宜，內容充實、多元、豐富，頁數也多上許多，更重要的是，版面活潑有新意，令人百看不厭，又附上許多贈品、抽獎活動，不惜成本大放送，更是其他雜誌無法比得上的。最後，希望軟世能更好更棒，令眾多讀者更滿意，更多新讀者來加入軟世那豐富又廉價的世界吧！

by 許晙富

■責任編輯 喜普
■責任美編 小欠仔

塗鴉區公告

1. 來稿方式：直接畫於回函上，寄回本社或以A4紙張繪製完稿後，寄至「806 高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓－塗鴉大募集收」或以E-MAIL方式投稿(高度或是寬至少要2048px以上、300dpi之解析的JPG檔)，寄至 swmqa@unochina.com
2. 來稿請附上上色方式、作品主題說明、繪製心得。
3. 來稿請附上姓名、住址、電話...等詳細資料(若欲以筆名刊登，記得要註明哦！)。
4. 如須退稿者，請附掛號回郵30元及回郵信封。
5. 凡於塗鴉區刊登者，可獲得神秘小禮物一份。

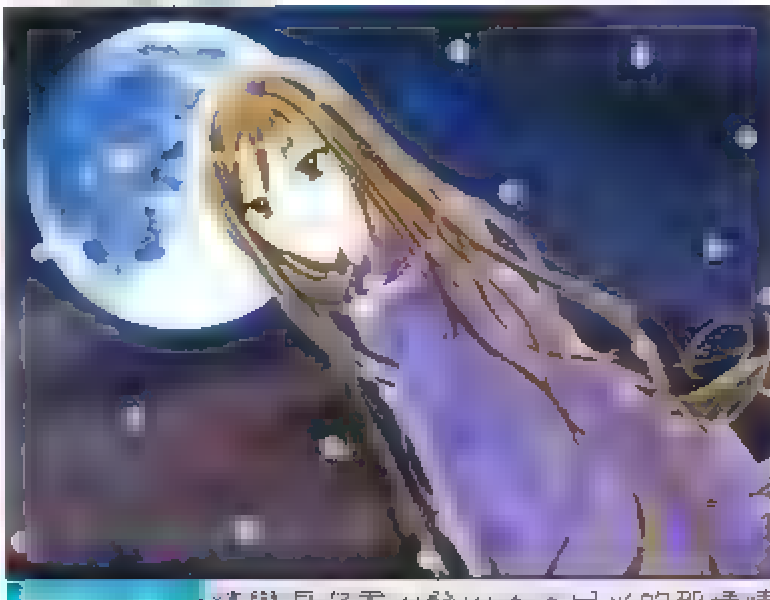
photoshop5.02
作品主題：心香><
繪製心得：超喜歡天誅><所以畫一張彩女

PHOTOSHOP7.01
作品主題：水世界~>w<
繪製心得：雖然我喜歡紅色..夏天還是該畫點涼爽的畫面..效去我偶像的畫去改造後就變成醬子嘍..@@~

色鉛筆
作品主題：夏空の戀の詩
繪製心得：9月25日要去演唱會～(大心)

水彩、點心筆
作品主題：馬超、許
繪製心得：..

畫家
作品主題：龍莉
繪製心得：因為不是很會用電繪，所以很喜歡用畫家畫圖(簡單好用)！

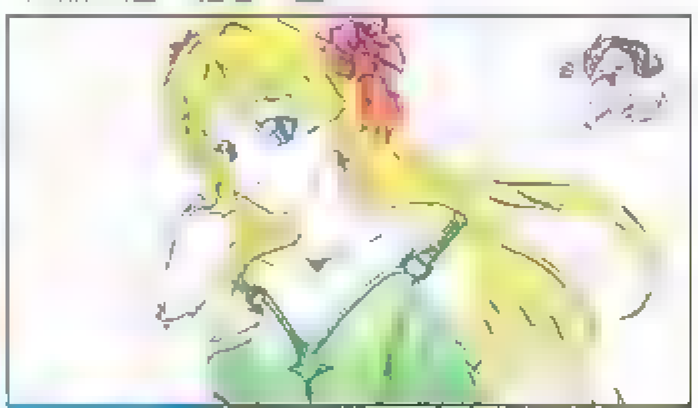
photoshop5.02
作品主題：

繪製心得：總覺得沒畫出柔柔月光的那種情境...

作品主題：還是一段淒美的故事‥
繪製心得：我還記得那年冬天，我不顧一切的跑去買軟世XD…

原子筆、色鉛筆
作品主題：櫻之天使
繪製心得：第一次投稿，不知道會不會上><"

色鉛筆、水性筆
作品主題：飄浮在月光之河的花精靈(好長啊…)

繪製心得：今後請大大多多指教！

色鉛筆
作品主題：隨意一畫

繪製心得：看得出來這是12色畫的嗎？



來喲來喲～上次沒中獎的讀者們一定很失望吧！沒關係，軟體世界會不斷為大家推出一連串的贈品活動，不怕你拿不到，就怕你不來拿喔！只要你用力的把雪片般的名信片寄回來，就有非常之大的機會得到軟體世界為各位準備的大獎喔～別以為自己幸運度不夠，總有一天獎落你家！

美少女夢工場 4 變身塗鴉接力賽

不會畫畫沒關係，創意惡搞得第一！

玩家期待已久的養成經典系列《美少女夢工廠》第四代即將於今夏跟大家見面了！為了慶祝這個天大的好消息，本社決定舉辦一個「變身塗鴉接力賽」，只要在回函中接力畫出美眉的下半身，可以要正經，也可以惡搞加白目，只要夠畫得夠美麗、夠惡爆都有機會榮登上榜，獲得刊載者將可得到《美少女夢工場 4》！請大家踴躍參加啦～～


▼ 讓這個可愛的美少女接上身體吧！

◀ 哇！被惡搞成這樣子了@_@

風色幻想 4 ～聖戰的終焉～ 尋寶活動

上一期《幻想三國誌貳》的尋寶活動受到熱烈的回響！小編在此公布答案是「19」個唷，但若包含本月放送中的小圖總共是 20 個，所以回答 19 或 20 都通過的啦！而這次《風 4》的尋寶活動同樣是要大家找出《風 4》的小盒圖啦！讀者們就用心找找看軟世中到底隱藏了幾個《風 4》的小盒圖呢？但這次記得別再把本月放送的這一個算進去了啦…（汗）。

就是要找我啦！


《風色幻想4》
790 元



回函活動



回函活動依然如火如荼的進行著喔～上一期沒中獎的讀者可得再接再勵哦！讀者們只要寄回回函，並在回函上的遊戲選項中填入期望得到的遊戲之順序，就有機會得到你最想要的遊戲一款，每款限定一套，要把握機會喔！

活動時間 2005 年 8 月 31 日

195 期中獎名單

《仙境傳說－格鬥版》活動得獎名單

彰化市 吳庭妮	高雄縣 楊淑滋	台南縣 曾鴻鎰	高雄市 陳靜怡
屏東市 汪元原	台北市 蕭家豪	屏東縣 林蘭喜	宜蘭縣 郭建豪
宜蘭縣 李咸霖	台北縣 吳佳蓉		

《幻想三國誌 2》活動得獎名單

台北市 陳怡婷	台北縣 王品心	新竹市 任彥弘	高雄縣 林毅德
彰化縣 陳信宇	高雄市 洪永杰	台北市 汪靖哲	台北縣 何志豪
屏東市 林俐昌	台中市 林欣靜		

《光譜》活動得獎名單

高雄市 林棋愛	台中縣 陳進家	台中市 王昭惟	台北縣 陳惠婷
台北縣 李東育	台北市 黃吉禎	高雄縣 陳雅水	高雄市 潘家良
桃園縣 姜彥君	台南市 馮琬菁		
台北市 李香穎	台北市 蔡亦亮	澎湖縣 鄭雅云	台南縣 張玉穎
高雄市 張國維	台北市 賴學憲	台北縣 張佳琳	新竹市 盧淑敏
台南縣 李雅惠	台東市 袁智傑		
彰化縣 楊乙軒	高雄市 蔡長志	台中縣 陳志文	屏東市 林佩璇
嘉義縣 張廷峰	台南市 陳佩珊	台南市 周明憲	台南縣 沈美玲
嘉義縣 李文云	台北縣 黃彥福		

回函活動得獎名單

台中縣 林揚祥	台南市 吳政君	台南縣 陳志維
台北縣 陳信維	台北市 林依雯	台南市 胡庭欣
花蓮市 郭俊勇		

青春學園

最初的戀情
就從那朵甜甜的微笑開始…
年輕只有一次！
這一瞬間就是永恆~

青春學園

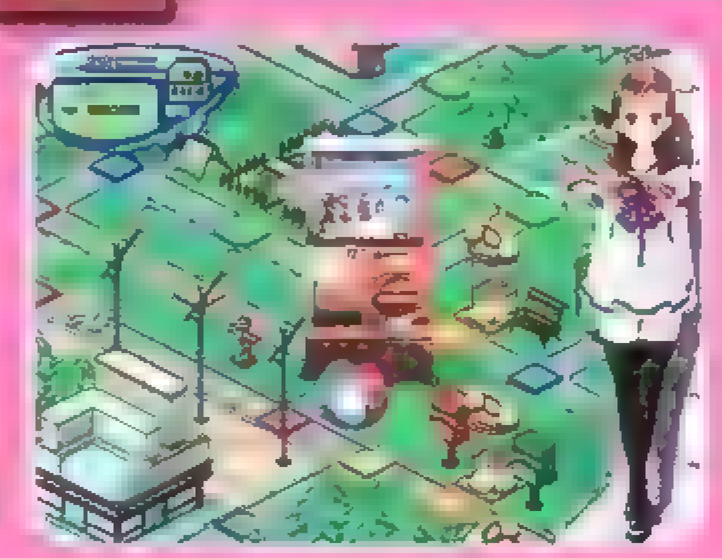
All for love~類大富翁、桃太郎電鐵之純愛遊戲
Beautiful life~自由組合喜愛的外貌與服裝
Who is the best?誰的人氣最棒，異性緣將之上升
Show your card~戀愛最高卡，可事話邀約心儀的對象
Just for fun~六種小遊戲穿插其中，樂趣十足
Anything is possible~不同的作為，結局也會不同喔

月 日 ( ) 值日生

©&℗ Soft-World International Corp.











SOFT WORLD
Game Developing in Taipei

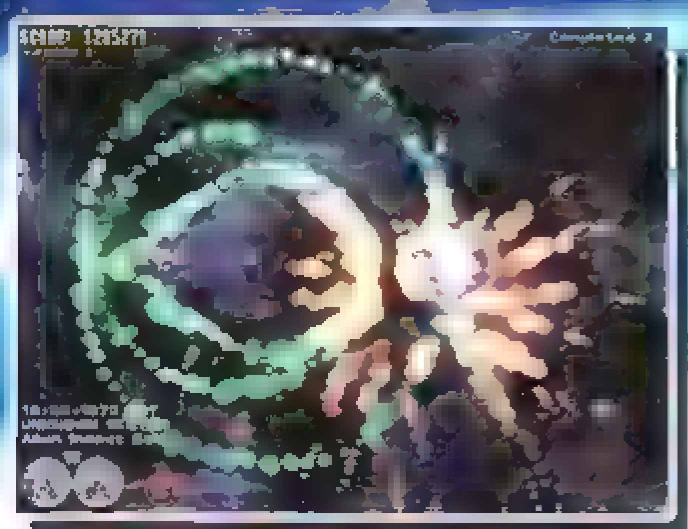
銀翼風暴

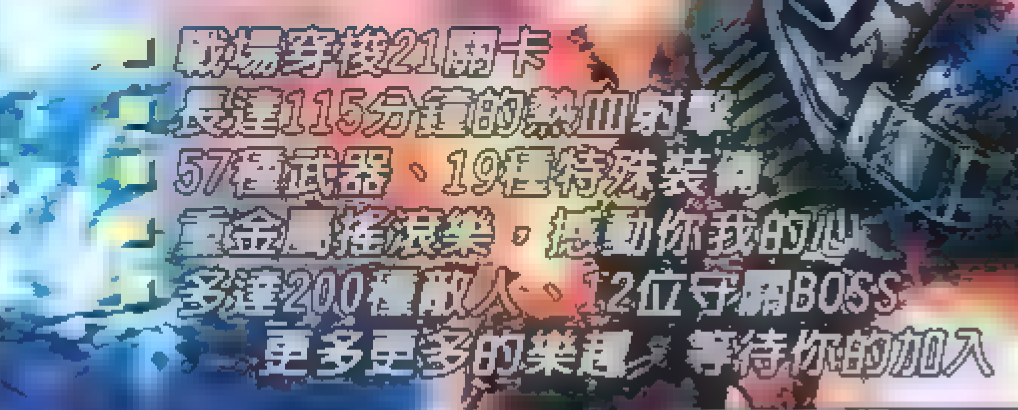
JETS 'N' GUNS


超炫麗的射擊光影效果



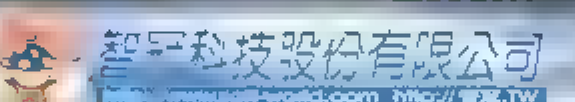
人類的生存陷入空前的危機
地球的和平，全在你的手中


飛彈鎖定，爆破、再爆破




各式威力強大的裝備





軟體世界 信用卡專用訂閱單

是的！我要訂閱，享受特價和各項優惠：

欲用信用卡訂閱者，請將本聯剪下用掛號或傳真寄傳回本公司，將有專人處理。

公司地址：高雄市前鎮區擴建路1-16號13樓
聯絡電話：(07)8113907
傳真專線：(07)8151992

《軟體世界》訂閱方式

方案一

□訂閱一年份(12期)特價1300元(含郵資)
原價12期*120元=1440元)　新訂戶加送1期　舊訂戶加送2期

□訂閱二年份(24期)特價2600元(含郵資)
原價24期*120元=2880元　新訂戶加送2期　舊訂戶加送4期

方案二

□訂閱半年(六期)+優派國際w2201特價1300元(含郵資)
原價6期《軟體世界》720元+優派國際w2201 890元=1610元)

方案三

□訂閱半年(六期)+《武俠群英傳》遊戲一套特價1200元(含郵資)
原價6期《軟體世界》720元+《武俠群英傳》699元=1419元

以上訂閱方式僅限台灣地區

是否以掛號寄送
□是　□否
注意：以上方案若欲以掛號寄送皆需增加掛號郵資50元
收件人：__________ □先生　□小姐
連絡電話：(公)：__________　(宅)：__________
行動電話：__________
訂閱人：□新訂戶　□舊訂戶(訂戶編號：________)
E-mail：__________
收書地址：□□□__________
發票抬頭：__________
信用卡號：__________
信用卡背面簽名欄上數字後三碼：__________
信用卡持有人之身份證字號：__________
信用卡有效期限：西元______年____月止
信用卡別：□VISA　□MASTER　□聯合信用卡
發卡銀行：__________
預購金額：__________元(務必填寫)
授權碼：__________(此行由本公司填寫)
商店代號：02-016-0201-7
商店名稱：智冠科技股份有限公司

持卡人簽名：__________ 需與信用卡簽名相同，並親筆簽名
訂閱日期：西元______年____月____日
我要訂閱雜誌，請於第_____期(或___月號)開始寄送
訂閱期數：______期至______期，共______期
起訂期數：____期(或___月號)

以上資料請詳細填寫姓名、地址，請以正楷填寫，除了請勿簽寫

軟體世界

風色幻想 聖戰的終結

軟體世界雜誌專用劃撥單　請沿虛線剪下後使用

98-04-43-04 郵政劃撥儲金存款單

帳號：41941885

金額(新台幣)(小寫)：仟佰拾萬仟佰拾元

戶名：智冠科技股份有限公司

寄款人：姓名／通訊處（□□□-□□）／電話

經辦局收款戳

軟體世界雜誌訂閱方式

方案一

方案二

方案三

是否以掛號寄送

通訊欄（限與本次存款有關事項）

收款帳號戶名／存款金額／電腦紀錄／經辦局收款戳

郵政劃撥儲金存款收據

◎寄款人請注意背面說明
◎本收據由電腦印錄請勿填寫

SOFT WORLD MAGAZINE

軟體世界

訂戶優惠方案實施中！

特惠方案一

《軟體世界》

一年份 12期 特價1300元

二年份 24期 特價2600元

特惠方案二

6期 特價1300元

特惠方案三

《軟世》玩《武俠群英傳》

6期 《武俠群英傳》遊戲一套

特價1200元

武俠群英傳

軟體世界雜誌專用劃撥單 —— 請沿虛線剪下後使用

請寄款人注意

一、帳號、戶名及寄款人姓名通訊處各欄請詳細填明，以免誤寄；抵付票據之存款，務請於交換前一天存入。
二、每筆存款至少須在新台幣十五元以上，且限填至元位為止。
三、倘金額塗改時請更換存款單重新填寫。
四、本存款單不得黏貼或附寄任何文件。
五、本存款金額業經電腦登帳後，不得申請撤回。
六、本存款單備供電腦影像處理，請以正楷工整書寫並請勿摺疊。帳戶如需自印存款單，各欄文字及規格必須與本單完全相符；如有不符，各局應婉請寄款人更換郵局印製之存款單填寫，以利處理。
七、本存款單帳號與金額欄請以阿拉伯數字書寫。
八、帳戶本人在「存款局」所在直轄市或縣（市）以外之行政區域存款，需由帳戶內扣收手續費。

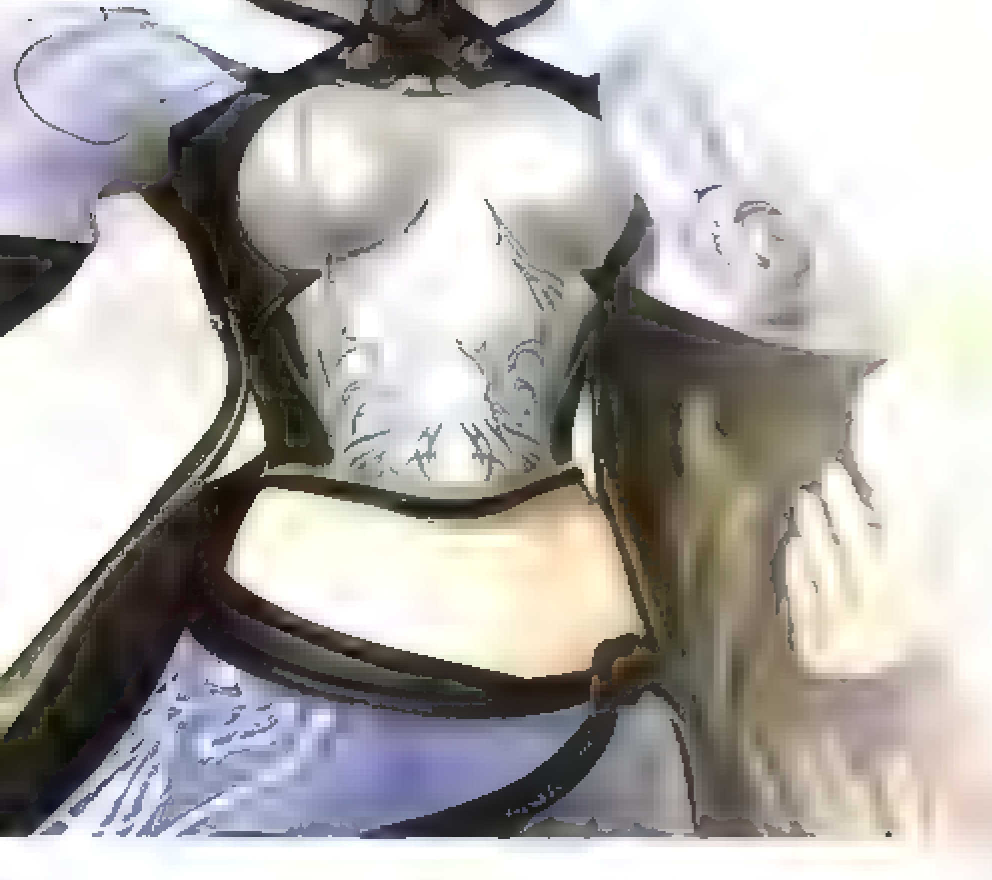
交易代號：0501、0502現金存款　0503票據存款　2212劃撥票據託收

本聯由儲匯處存查　210×110mm (80g/m²模)　保管五年

郵政劃撥存款收據 注意事項

一、本收據請詳加核對並妥為保管，以便日後查考。
二、如欲查詢存款入帳詳情時，請檢附本收據及已填妥之查詢函向各連線郵局辦理。
三、本收據各項金額、數字係機器印製，如非機器列印或經塗改或無收款郵局收訖章者無效。







內·容·概·要

- File 1 ▸ 世界觀　簡介遊戲的世界觀
- File 2 ▸ 系統與介面說明　遊戲中各大系統介紹與遊戲介面簡介
- File 3 ▸ 各種族職業介紹　分別詳介三大種族的特色
- File 4 ▸ 技能介紹　簡介各種技能
- File 5 ▸ 能力介紹　介紹六大屬性能力
- File 6 ▸ 地理情報　簡介各種族之城市NPC位置及各地區怪物分佈
- File 7 ▸ 怪物介紹　介紹怪物詳細資料
- File 8 ▸ 物品介紹　詳細介紹武器與防具的種類與其製造材料介紹、裝飾品、藥水以及各類收集品
- File 9 ▸ 任務介紹　詳細介紹各種族的任務與獎勵內容

☆本書資料由韓國官方授權使用，一切內容以實際遊戲為主
☆隨書附贈之開卡點數60點+啓動碼一組，使用期限為2006年7月31日前有效
（附贈60點開卡點數，此點數不得轉讓，亦不得退換或折抵現金，且限第一次或新手開卡使用）
☆著作權法保護之刊物，圖文未經本公司及遊戲新幹線許可不得轉載或翻印
☆請洽全省連鎖便利超商、3C賣場、連鎖書局及全省各電腦門市或智遊網www.free-card.com.tw選購



EI最新資料片無限血戰撼動上市！

八王項鍊、豐天手鐲、地仙手鐲、水仙戒指、破月項鍊、三炎戒指…三大職業威力加值！

全新即時戰略遊戲系統Mir Craft導入，一手包辦建設、生產、分工補給、指揮攻擊，體驗前所未見生存刺激！











欲知遊戲、產品、活動詳情，請上官網查詢 www.gameflier.com　遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考







揭竿起義包
※三國群英傳online遊戲安裝光碟2片
※遊戲說明使用手冊1本
NT 49 元



舞動亂世包
※三國群英傳online遊戲安裝光碟2片
※遊戲說明使用手冊1本
亂世NT 499 元



●遊戲相關訊息，請密切注意官網 www.gameflier.com ●遊戲設定資料一切以當時遊戲內容為主，本廣告提供資料僅供參考。

宇峻奧汀 遊戲新幹線® 智冠科技股份有限公司

江湖俠侶幸福成親、
攻城共爭武林城邦，
新資料片即將溫馨上市！

新絕代雙驕 Online
www.gameflier.com

幸福攻城計劃

ONLINE
www.gameflier.com

遊戲新幹線® 智冠科技股份有限公司 宇峻奧汀



雙龍臨城包

新婚賀喜價 NT$49

79點數卡序號1組
趨勢防毒軟體免費試用15天
使用手冊1本
遊戲安裝光碟2片



蜜月神兵包

新婚賀喜價 NT$450

GF絕代專屬儲值月卡序號密碼1組－
提供無限暢遊絕代30天使用
趨勢防毒軟體免費試用15天
使用手冊1本
遊戲安裝光碟2片

玩家結婚系統浪漫開放

甜蜜戀愛、共闖江湖，緣分值
達一定值就能結為夫婦喔！

麻吉共征專屬武林城邦

武林城邦正式開放－眾家族各
顯神通！

失傳武林秘笈震撼現世

神功秘笈現世、技能學習上限
提升，武林好手一爭長短。



英雄獨門技能炫目施展
華麗開放各家英雄最強技能，
隨機施展打遍天下無敵手。

凌霄閣—神秘境地完全曝光
天師、少林寺等新門派及凌霄
閣撤除門禁、完全開放！

天天樂透彩券商人開幕
彩券商販正式開幕囉！夢幻寶
物、大把獎金等你來樂透！

©&℗2005 Soft-World International Corp.　©2005 Gameflier Corp.　©2005 Userjoy Technology CO.,LTD.


娜諾卡在機動人一夭剎、
史托卡的陪同下，還有跟屁蟲奈奈，
一起前往了歷史悠久的天空之城—「涅奧思斐亞」，
期望靠著研發各種道具讓城市展開復興計劃。在一年的遊戲時間內，
從「研發道具」、「向區長銷售道具」、「繁榮都市」到「創造都市」，
娜諾卡將在王國的14個區域舞台上再度一展長才，
而且這一次還會遇到新的三位夥伴，共同編織出溫馨的友誼之情，
再度打動玩家的心！
蒼い空のネオスフィア
發明工坊2
—重現天空之城的榮光—
Neosphere of The Deep-blue Sky
從藍海之都啟程,前往
©2005 KOGADO STUDIO INC. / KUMASAN TEAM INC.



娜諾卡溫馨的
發明旅程
蒼い空のネオスフィア
蒼藍的天空之城!!!
研究、製作以及新增的組合功能，
開創更多夢幻道具的處方籤！
只要有了最基本的道具，你就可以開始在工坊內作基礎研究，進而畫出新道具的設計圖，製作出新道具。在二代中，道具還可以販賣給都市中的各區區長，根據販賣的道具種類，會間接改變城區的發展文化，而賣出愈多的發明物品，街道的發展也會愈快，你將有更多資金推動劇場、造船廠、滑雪場、SPA休閒館等公共建設，共同努力打造一座嶄新的城市容貌，想要將天空之城改造成美食天堂、科技王國還是觀光勝地，就靠你盡情的發揮想像力！
x1
くまさんちーむ
KOGADO
T-TIME
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CO., LTD.



NO.196
SOFT WORLD MAGAZINE
軟體世界
每月10日出刊
2005 SEPTEMBER
9月
全球華人電腦門市・便利超商・書局 均售 /
香港HK$38 美國US$9.5 加拿大CAD$12元 新加坡S$9.9
120元
美少女夢工場
變身塗鴉接力賽
美少女夢工場4 遊戲10組…
風色幻想4～聖戰的終焉～
尋寶活動第二彈！
大家一起翻翻翻！
風色幻想4遊戲20組
風色幻想4攻略本20組
好康拿不完 寄回函拿遊戲
憑運氣
比手氣
6款～原版遊戲大放送
活動區
幻想三國誌貳…全攻略
1.攻略第一快！
體驗最完整的劇情攻略
詳細地圖標示～
不用怕陷入卡關惡夢
幻想三國誌貳…封面祭
2.情報最終回
深入帝苑系統全記錄
三大元素活用法則
就是要比別人快！
幻想三國誌貳
哈遊戲
單機館・10款 東洋館・5款
末日危城2
4P
獨家測試報告
戰鬥・技能・AI全面升級！
ふた魔女 男主角最痛苦的深淵
私立楠魔法學園
最果てのイマ
七個好朋友・一段愛與友情的故事
明星志願3/新冰城傳奇/馬達加斯加/地城領主/
閃擊戰之燃燒地平線、雷霆萬鈞/藍色天使隊/
三國立志傳3/哥薩克2/つよきす/グリーングリーン3/
ヘブンストラーグ
超首選
模擬市民2 美麗夜未眠
夜晚不是閉幕！是狂歡轟趴的開始～
神秘島
改編自凡爾納科幻三部曲之終曲
花花公子：名模派對
體驗在女人堆裡打滾的生活
打造花花公子的時尚王國！
・遊戲採買終極指南・12款
評遊戲
仙境傳說－格鬥版/武俠群英傳/
伊蘇－フェルガナの誓い
青少棒揚威記2/天使協奏曲/極限拉力賽/やるきばこ/
罪惡城市：男歡女愛/ぱすてるチャイムContinue/
萌えろDownhill Night－峠最速傳說－/ぷりプリ～
PRINCE×PRINCE～/あやかしびと
・東南西北聊不停
聊遊戲
小小羊兒要回家 台灣媒體前進中國悲慘實錄
由俠盜獵車手之熱咖啡事件 揭發醜陋的商人嘴臉
超商・書店退書截止日期94年11月10日
ISSN 1605-2722
09
9 771605 272000
Printed in Taiwan